

M. A. X. 2 KULTOWY
RTS
pełna wersja gry!

REKLAMA

Doskonała gra akcji w niewiarygodnie niskiej cenie
MESSIAH za **29⁹⁰**

...lecz to nie wszystko! Chcesz wiedzieć więcej? Czytaj na stronach 192-193 za Action Redaction.

Najlepiej sprzedający się magazyn komputerowy w Polsce
Nakład 200 000!

2CD

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

Numer 10/2000 (53)
Październik 2000 Cena 16 zł 99 gr

Resident Evil 3
Submarine Titans
Grand Prix 3

Blair Witch Volume 1

gdyby coś przerażającego zbliżało się do ciebie...

MS Office
Poradnik
AMD Duron
Intel i815E
NAPA DAV-309
2x GeForce



JUŻ W SPRZEDAŻY NAJLEPSZA KOMPUTEROWA SYMULACJA WYŚCIGÓW FORMUŁY 1.

GRANDPRIX 3

GEOFFA CRAMMONDA

Grand Prix 3 to kontynuacja dwóch legendarnych gier Geoffa Crammonda: Grand Prix i Grand Prix 2. Znowu zasiądziesz za kierownicą superszybkiego bolidu i znów zaskoczy Cię perfekcyjne odwzorowanie mechanizmów prowadzenia i zachowania się pojazdu. Jest też coś co zmieniło się nie do poznania – to najwyższej jakości, fotograficzna grafika. Pamiętaj, to jednak nie zwykła relacja telewizyjna – Grand Prix 3 to wyścigi, w których Ty jesteś kierowcą i Ty walczysz o tytuł najszybszego kierowcy świata!

„To nie tylko najlepsza symulacja Formuły 1, lecz także najlepsza gra w jaką graliśmy od bardzo dawna.”

PC GAMER, ocena 95% oraz wyróżnienie: GRA MIESIĄCA



Grand Prix 3 to niesamowicie realistyczna symulacja całego sezonu mistrzostw Formuły 1 zawierająca idealne odwzorowanie wszystkich torów, zespołów i bolidów. Możesz startować w pojedynczych wyścigach, w wyścigach nie wliczanych do punktacji, czy wreszcie wziąć udział w pełnym sezonie mistrzostw Grand Prix zawierającym m.in.: przygotowanie samochodu, jazdy próbne, treningi, a także sesje kwalifikacyjne.

- ▶ Przejdź poprzez pięć poziomów trudności: od Początkującego do Mistrza.
- ▶ Tak jak w prawdziwym świecie będziesz musiał przystosować styl prowadzenia samochodu do zmiennych warunków pogodowych.
- ▶ By ułatwić granie dostępne jest osiem ułatwień w prowadzeniu samochodu, dzięki czemu Grand Prix 3 jest idealne zarówno dla początkujących jak i bardzo doświadczonych graczy.

- ▶ Wyśrubuj wyniki korzystając z zaawansowanych procedur konfiguracji pojazdu oraz opcji umożliwiających rejestrację osiągnięć.
- ▶ Przeżyj całą akcję jeszcze raz korzystając z rzutów telewizyjnych oraz innych ustawień kamery stworzonych przez autorów gry.
- ▶ Ścigaj się z innymi o tytuł najszybszego za pośrednictwem sieci LAN dla 2-4 graczy.



Odwiedź oficjalną polską stronę Grand Prix 3 <http://gp3.cdprojekt.com>

SPRZEDAŻ WYŚYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i
wylączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com



MICRO PROSE



Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;
Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 Hasbro Interactive. Wszelkie prawa zastrzeżone. Game Code © 2000 Geoff Crammond. Wszelkie prawa zastrzeżone. Oficjalny produkt Mistrzostw Świata Formuły 1 1998 na licencji Formula One Administration Ltd. Formula One, Formula 1, F1, FIA Formula One World Championship (oraz ich tłumaczenia, znaki graficzne i pochodne) są zastrzeżonymi znakami handlowymi grupy firm Formuły 1.

- Wysokie rabaty i oferty promocyjne
- Najniższy koszt wysyłki- 4.95 zł
- Płatność przy odbiorze
- Profesjonalną i miłą obsługę
- Krótki czas realizacji 2-7 dni roboczych
- Dostawę w ciągu 24-48h (za dopłatą)
- Dostawę w dniu zamówienia (w Warszawie)
- Solidne zabezpieczenie przesyłki
- Gwarancję na oferowane produkty
- Akceptujemy karty kredytowe
- Ceny zawierają Vat

(022) 863 76 72

Tel. (050) 258 91 00
Planeta Gier
ul. Łopuszańska 117/123, 02-457 Warszawa
e-mail: planeta@planetagier.com.pl
zamówienia przyjmujemy:
pn - pt od 8 do 18 w soboty i niedziele od 9 do 17



www.planetagier.com.pl

PLANETA CLUB - PLANETA CLUB - PLANETA CLUB - PLANETA CLUB

Planeta Club 10% TANIEJ !!!

I Ty możesz kupować gry o 10% taniej i brać udział w super promocjach tylko dla klubowiczów. Wystarczy, że przyłączysz się klubu Planety. Formularz zgłoszeniowy i regulamin klubu otrzymasz wraz z zamówieniem. Dla dotychczasowych klientów oferta specjalna uczestnictwa w klubie. W październiku tylko dla klubowiczów do każdego zamówienia Reflux PL lub Książę Tchórz w prezencie oraz przedstawione obok gry po rewelacyjnie niskich cenach. Promocje nie łączą się. Oferty ważne do wyczerpania zapasów.

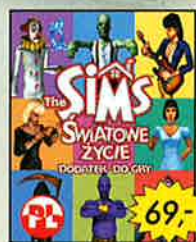
**Co miesiąc super oferta
tylko dla klubowiczów**



NASZE PROPOZYCJE - NASZE PROPOZYCJE - NASZE PROPOZYCJE

PIERWSZY SKLEP FIRMOWY

wielkie otwarcie mega promocje
czyt. str.53



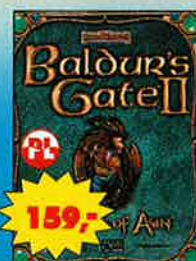
W OFERCIE RÓWNIEŻ - W OFERCIE RÓWNIEŻ - W OFERCIE RÓWNIEŻ

WENTURA PL	69	CREATURES 2	69	HALF LIFE OPSOING FORCE	99	LAMA POLSKA MAN. 2000 PL	99	RAILROAD TYCOON - DE LUXE	39	SUB MARINE TITANS PL	95
DIAS I PRAT BARBARA PL	69	CREATURES 3	69	OF M & M II THE SHADOW OF DEAD PL	95	LOMAX	49	RAILROAD TYCOON 2 PL	79	SUPERBIO 2000	79
QUE OF EMPIRES PL	209	DANATIANA	139	HEROES OF MIGHT & MAGIC II ARMAGE-	99	MOX 2 + MOX IV PL	79	RALLY CHAMPIONSHIP	99	SWAT 3 + MISJE	159
ENHART PL	49	DEUS EX	139	-DOON'S BLADE PL	99	MOHT & MAGN VII PL	99	RALLY CHAMPIONSHIP 99 PL	99	SYSTEM SHOCK 2	99
IRLINE TYCOON PL	69	DIABLO	69	HIDDEN & DANGE ROUS + MISJE	49	MIGHT & MAGIC VII	65	RED ALERT 2	109	THE SIMS PL	119
IMPORT	159	DIABLO 2 PL	149	HEROES OF MIGHT & MAGIC II PL	79	MIDNIGHT RACING PL	99	RETURN TO KRONOR.	39	THE SIMS 2	69
JEN BVS PREDATOR + MISJE	119	DIABLO HELFIRE	69	HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 (PL) + MISJE 89	99	MOHTYR PL + KOSZULKA	99	ZERZERWOW PSY PL	49	THE SIMS 3	119
MENDRINE PL	99	DIE HARD TRILOGY 2	119	HUGO PI + KOSZULKA	99	NBA LIVE 1999	59	RIVEN	69	THEME PARK WORLD	79
DRIVER	99	DRIVER	99	HOKUS FOKUS HOZOWA PANTERA PL	69	NBA LIVE 2000	79	ROLLERCOASTER TYCOON PL	69	THEME PARK WORLD PL	109
ILANTIS 2 PL	79	DUNE NUKEM 3D + MISJE	99	HOPKINS FBI PL	69	NBA 2001	149	ROLLER COASTER TYCOON MISJE PL	39	TOMB 2 - THE LOST CARDS	99
ILANTIS 2 PL	79	DUNE	209	ICEWIND DALE PL	99	NEED FOR SPEED - PORSHIE CHEL	119	SAGA GREW WINDSON PL	99	TOMB RAIDER	99
ITZEC PL	69	DUNGEON KEEPER 2 PL	99	IMPERIUM GALAKTICA 2	119	NEED FOR SPEED 3	69	SETTLERS II	20	TOMB RAIDER II GOLDEN MASK	99
IRON SWORD 2 PL	59	EARTH 2150 PL	89	IMPERIUM GALAKTICA 1	49	NEED FOR SPEED 4	79	SETTLERS II MISJE PL	39	TOMB RAIDER IV + MISJE	99
JAUDURS GATE + OPOWIESCI Z WYERZEA	159	EMERGENCY PL	49	INTERSTATE 82	99	NASCAR 2000	119	SETTLERS II PL	39	TOMB RAIDER IV - THE LAST REVELATION	59
JEZCY PL	159	FARAHN PL	159	INVICTUS PL	79	NHL 99	59	SETTLERS III + NOWE MISJE PL	149	TOTAL ANCHILUTION KINGDOMS	59
A C TIBERIAN SUN	109	FAUSTA PL	49	JOAK ORLANDO PL	49	NHL 2000	59	SETTLERS III MISJA AMAZONKI PL	59	TRATORS GATE PL	99
A C TIBERIAN SUN-FIRESTORM	79	FIFA 2001 PL	119	JAGGED ALLIANCE 2 PL	69	RH 2001	119	SHOGUN PL	119	TRAT-CZAR KORONY PL	99
AC RED ALERT 2	119	FIFA 2000	79	JAZZ JACKAMBIT 2 - ZIMOWE PRZYGODY PL	49	ROCKWORLD AB'S EXODUS	159	SIMONY 2000	49	ULTRA HD LIFE REHA ISSANCE	99
ARE CLOSED PL	99	FIFA 99	59	JAZZ JACKAMBIT 2 PL	49	SIM CITY 3000	59	UNREAL TOURNAMENT	159	UNREAL TOURNAMENT	159
CHAMPIONSHIP MANAGER 99/2000	119	FINAL FANTASY VII	145	KISS PSYCHO CIRCUIS	159	OPUSCZKO Z WYERZEA MECZY PL	49	SIM CITY 2000	59	UNREAL TOURNAMENT -	159
CHAMPIONSHIP MANAGER 3 + LIGA POLI 69	99	FLOOD PL (4 CO)	79	KLEOPATRA: KRÓLOWA NILU PL	99	PANZER GENERAL 3D	159	SIM CITY 3000 PL + POPULUS PL	109	- EDCYJKA KOLEKCYJONERSKA	129
AMAGEDDON 2000 TOR	99	FREESPACE 2 PL	59	KINGPIN	99	PANZER GENERAL II	69	STAR WARS: EPISODE I: PHANTOM MENACE 99	99	UNREAL	159
OLIM MCRAE RALLY	99	GARFIELD-TRUJIE KOMIKSY PL	39	KNIGHTS AND MERCHANTS PL	49	PLANESCAPE: TORMENT PL	159	STAR WARS: EPISODE I: PACER	99	VAMPIR	159
OLIM MCRAE RALLY 2	99	GRAND PRIX 3	39	KRONKI CZARNEGO KSIĘZCYA PL	69	PIZZA SYNDICATE PL	69	STAR WARS: EPISODE I: PHANTOM MENACE 99	99	WARCRAFT II DELUXE EDITION	99
OWANDONS: BEHIND THE CALL OF DUTY...	55	GRAND TRIFT AUTO 2 PL + KOSZULKA	99	KRYSTALOWY KULCZ PL	75	POKPEI PL	79	STAR WARS: EPISODE I: PACER	99	WARHAMMER CHAOS GATE	99
OWANDONS: BEHIND THE CALL OF DUTY...	55	GRAND TRIFT AUTO 2 PL + KOSZULKA	99	LEGGO CREATOR PL	99	PRINCE OF PERSIA 1 i 2	99	STAR WARS: FORCE COMMANDER	109	WEHUKU CZASU PL	99
CONFLICT FREESPACE PL	49	LEGO BAKER PL	99	LEGO BAKER PL	99	PRINCE OF PERSIA 3	99	STAR TREK: VOYAGER: ELITE FORCE	99	WANG COMANDERS PROPHECY	99
DIRSAIRS PL	49	HALF - LIFE GOLD	99	LEWINS PARK PL	49	PRO PRITALANTASTIC JOURNEY	59	STARTRAC	99	WANGS AMAGEDDOWN PL	99
ROCK 2	109	HALF LIFE GENERATION	159	LEWEN LEON PL	49	PUAKA 3 AREHA	189	STARTRAC BROOD WAR	79	WOW 2 FIGHTERS	99

NAJWIĘCEJ NAGRÓD - NAJWIĘKSZE SZANSE - NAJWIĘCEJ NAGRÓD

KONKURS DIABLO II rozstrzygnięty !!!

formujemy, że w losowaniu, które odbyło się 29.08.2000 o godz. 10 nagrodę główną (komputer P III 500) wylosował **MARCIN NARSKI** z Katowic



Zamawiając grę przed premierą otrzymasz: dwie pełne wersje gier, książkę fantasy oraz gadżet z gry.

Wzmiem też udział w losowaniu jednego z trzech komputerowych zestawów kina domowego DVD (DVD rom, zestaw głośników 5+1 oraz dekodery DVD) i dwudziestu nagród pocieszenia.



SPRZEDAŻ HURTOWA



tylko dla firm ● tylko dla firm
tel./fax (022) 863-79-56, 863-22-59
ardsoft@ardsoft.com.pl, www.ardsoft.com.pl

Dziś zamówienie • Dziś dostawa • Dziś zamówienie • Dziś dostawa • Dziś zamówienie • Dziś dostawa • Dziś zamówienie • Dziś dostawa •

Zamówienie złożone do godziny 15.00 na terenie Warszawy realizowane są tego samego dnia (poza za dopłatą)

numer na max'a

Jesień w przyrodzie oznacza powolne zamieranie natury, która w grudniu w końcu zastyga w całkowitym bezruchu. To prawda, że wcześniej jeszcze zbieramy owoce i plony, ale i tak wszystko, co najpiękniejsze, odchodzi razem z latem. Nasza branża - czyli gry i komputery w ogóle - nie rządzi się jednak prawami natury. Tutaj wszystko przebiega odwrotnie: późną wiosną i latem nic się nie dzieje. Jesień przynosi ożywienie, a eksplozja żywotności (czyli sprzedaży i "ruchu w interesie") następuje w momencie, kiedy prawdziwe Grizzly zasypiają w swoich gawrach, czyli tuż przed Mikołajem i Bożym Narodzeniem.

Za to właśnie lubię jesień, że nowe życie wstępuje wtedy w naszą redakcję. Jednym z powodów szybszego krążenia krwi w żyłach, a impulsów elektrycznych w obwodach naszych komputerów, jest ECTS. Czym są te targi, wszyscy już na pewno wiedzą. Wrzesień niezmiennie przyzywa nas do Londynu. Choć targi marnieją w oczach z roku na rok, to jednak trudno sobie wyobrazić bez nich przemysł rozrywki komputerowej. Pisaliśmy już wielokrotnie o tym, że największy wydawcy gier nie chcą się wystawiać na ECTS, bo to impreza kosztowna, a korzyści handlowe, wynikające z wystawiania, trudno udowodnić. Tak po kolei wycofywali się z Olimpii giganci rynku gier: najpierw Activision, później Electronic Arts, teraz Eidos, Akkaim i Infogrames. Nie chcę oceniać, czy słusznie postępują specjaliści od marketingu, nie decydując się na obecność na targach ECTS, ale szkody są już widoczne. Popatrzymy tylko, jak podupada kondycja tuzów branży gier. Eidos chwile się w posadach, Activision odnotowuje straty. Kto wie, czy pasywność największych nie odbije się nam wszystkim czkawką.

Szczęśliwie dla targów, no i dla graczy, ilość nowych gier nie maleje. Wręcz przeciwnie - mnożą się tytuły w iście króliczym tempie. Pojawiają się też nowi wydawcy. Nie ma więc obaw, że nie będziemy mieli w co grać. O wszystkich (albo chociaż o tych najciekawszych) grach napiszemy dokładnie za miesiąc. Recenzje opublikujemy pewnie jeszcze przed świętami.

Pomimo targowej gorączki, moją uwagę przykuł jednak inny szczegół. Opisałem w dziale poświęconym sprzętowi bardzo ciekawe urządzenie. Takie niepozorne, wygląda jak discman, a może czytać kilka rodzajów zapisu informacji. Dzięki niemu można słuchać muzyki z płyt kompaktowych i to bez względu na to, czy są na niej audio tracki, czy pliki mp3. Da się nawet z tego odtworzyć film. NAPA, bo tak się to cudo nazywa, w naturalny sposób przywodzi na myśl inne uniwersalne urządzenie - Playstation 2. Nowe Playstation już niedługo trafi do sprzedaży. Premiera wypadnie najpewniej tuż przed zimową porą

prezentów. Jeśli wszystko dobrze pójdzie, będzie można już na Gwiazdkę sprawić sobie odtwarzacz DVD, wieżę, odtwarzacz mp3 i dostęp do Internetu w jednym. Pewnie zastanawiacie się, dlaczego tyle miejsca poświęcam konsoli do gier, skoro CD-Action to "pecetowe" pismo. No cóż - muszę już to wyznać, bo plotki i tak krążą po świecie: będziemy wydawać również magazyn poświęcony grom na Playstation i Playstation 2. Nie mogłem się powstrzymać, żeby o tym nie powiedzieć. Jeśli interesuje Was ta konsola (oprócz gier na PC, ma się rozumieć), pilnie śledźcie nasze posunięcia wydawnicze.



Jesteśmy lepsi od Playboya!
Patrz news na stronie 18.

Jeszcze słowo o tym, co w CD-Action. Omal nie spadłem z krzesła, kiedy usłyszałem, że gra Submarine Titans dostała ocenę 9 i pół na 10 z notką, że jest to prawdziwy pogromca Starcrafta. Wcale nie dlatego, że w to nie wierzę, by możliwe było pokonanie tej gry - w końcu taka jest kolej rzeczy, że starsze ustępuje młodszemu. Nie umniejsza to jednak mojego zdumienia i niewielu graczy chyba oczekiwało takiego wyniku po grze prawie nieznannej. Tylko pogratulować.

Aha, chciałbym uprzedzić pytania, dlaczego daliśmy taką właśnie pełną wersję gry. Po prostu - chcieliśmy raz pójść na Max'a.

Jerzy Poprawa
Jerzy Poprawa

Zbigniew Bański
Zbigniew Bański



e-mail: cdaction@futurepublishing.com.pl
www.cdaction.com.pl
www.futurepublishing.com.pl

Numer 53

Październik 2000

REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Dąbrowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452138

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

z-ca Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny: Jan Jankowski, Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Paweł Musiałowski, Lukasz Nowak, Aleksander Olkewski, Marcin Serkies, Andrzej Sitek, Jacek Smolinski, Mariusz Turkowski

Stali Współpracyownicy: Lukasz Bonczal, Piotr Lasota, Wojciech Podgórski, Andrzej i Patryk Sawicki, Wojtek Tarcański, Przemysław Ostrowski, Paweł Onieko, Sławek Blyskal, Andrzej Tunkiel, Krzysztof Gonciarz, Hubert Bartz, Maciek Kuc

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyszyn, Beata Haratym, Janusz Oziom

Korekta Kazimierz Serwin

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczywa 25, tel./fax (0 71) 3412083
e-mail: cdaction@futurepublishing.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta tel. (0 71) 3412083

Kierownik Biura Krzysztof Hecla

Prenumerata Marek Buzek, tel. (0 71) 3437071 w. 338

Reklama Jacek Bzdun
tel. (0 71) 3452138 w.110
tel. komórkowy (0) 603075889
e-mail: reklamato@futurepublishing.com.pl

Kamil Lindner
tel. (0 71) 3452138 w.102
e-mail: klindner@futurepublishing.com.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijak
tel. (0 71) 3452138 w.204
e-mail: pr@futurepublishing.com.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

FUTURE PUBLISHING POLAND JEST CZĘŚCIĄ THE FUTURE NETWORK PLC.

Future Network jest spółką giełdową notowaną na Londyńskiej Giełdzie (symbol: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaoszczędzenia czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydaliśmy już więcej niż 125 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów www w siedmiu krajach.

Chairman Chris Anderson
Chief Executive Greg Ingham
Finance Director Ian Linkins
Tel. +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk
Bath London Milan Munich New York Paris Rotterdam San Francisco Wrocław

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc, UK 2000.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiuwane, reproduktowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.



media z pasją
Nakład 200 000



• ZAWARTOŚĆ COVER CD •

Zawartość Cover CD	6
--------------------------	---

• W PRODUKCJI •

4x4 Evolution	38
Airfix Dogfighter	18
C&C: Renegade	30
Caeron 3000	22
Close Combat V	36
Harbringer	34
Il-2 Sturmovik	24
Midtown Madness 2	26
The Ward	28
Valhalla Chronicles	20

• ZA PIĘĆ DWUNASTA •

Blair Witch: Rustin Parr	42
Heavy Metal F.A.K.K. 2	46
In Cold Blood	40

• RECENZJE GIER •

3D Bowling USA	86
3D Ultra Pinball: Thrill Ride	64
Alien Nations	62
AoE2: Conquerors Expansion	90
Bang! Gunship Elite	68
Crimson Skies	56
Cue Club	66
Emergency Room... ..	92
Empire of the Ants	76
Grand Prix 3	50
Hard Truck 2	60
Hot Chix 'n' Gear Stix	74
Invictus... PL	88
Jeboat Superchamps	84
Kiss: The Psycho Circus... ..	78
Kryształowy klucz	85
Laser Arena	54
Resident Evil 3: Nemesis	58
Return of the Incredible Machine ..	48
Submarine Titans	70
Virtual U	82
Warlords: Battlecry	94

• SUFLER •

Nox cz.1	100
Shadow Company	104

• ŚWINKA •

Course of the Monkey Island	106
-----------------------------------	-----

• NIE TYLKO GRAMY! •

Kurs C++	116
Kurs HTML	120
Kurs Pascala	118
Roguelike	110
Serwisy gierkowe PL	114

• MULTIMEDIA •

Gry Tygryska	140
Magix MP3 Maker vs. MP3 Multi	
Studio PRO	134
Magix playR deluxe	142
Multimedialny Atlas Historyczny ..	136
Music Maker generation 5	
& Music Maker Junior	138
Samoloty Myśliwskie 1939-1945 ..	137

• PORADNIK •

Cyfrowe marzenia	154
Czcionki	152
Linux	163
Outlook Express	160
Porady MS Office	144
Reinstalacja Windows	158
Wydź ze skóry	150

• SPRZĘT •

Abit, Asus i815E	172
Airboard IR Keyboard	179
AMD Duron	170
AOOpen DVD 16x	182
AOOpen, MSI Duron	184
Elsa Gladiac	173
Intel i815E	167
Lite-ON CD-R	185
Minton	182
Monitory CTX	180
Napa mp3	177
Nec LCD	176
Pinnacle PCTV USB	178
Pixelview GeForce	181
Podczerwień	168
Twarde Dyski	165

• INNE •

Action Redaction	190
FPP Zone	126
Gamewalker	98
Na Luzie	108
Okladka na CD	14

Pomocna Dłoń	122
Prenumerata	80
Przemyslenia	130
RTS Area	125
Scena	132
Sobowtóry #3	12
Star Wars Corner	128
Tawerna RPG	124
Tipsy	194

3D Bowling USA	86
3D Ultra Pinball: Thrill Ride	64
4x4 Evolution	38
Airfix Dogfighter	18
Alien Nations	62
AoE2: Conquerors Expansion	90
Bang! Gunship Elite	68
Blair Witch: Rustin Parr	42
C&C: Renegade	30
Caeron 3000	22
Close Combat V	36
Course of the Monkey Island	106
Crimson Skies	56
Cue Club	66
Emergency Room... ..	92
Empire of the Ants	76
Grand Prix 3	50
Harbringer	34
Hard Truck 2	60
Heavy Metal F.A.K.K. 2	46
Hot Chix 'n' Gear Stix	74
Il-2 Sturmovik	24
In Cold Blood	40
Invictus... PL	88
Jeboat Superchamps	84
Kiss: The Psycho Circus... ..	78
Kryształowy klucz	85
Laser Arena	54
Midtown Madness 2	26
Nox cz.2	100
Resident Evil 3: Nemesis	58
Return of the Incredible... ..	48
Shadow Company	104
Submarine Titans	70
The Ward	28
Valhalla Chronicles	20
Virtual U	82
Warlords: Battlecry	94

Przypominamy, że:

-  - gra/program w pełnej wersji;
-  - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
-  - gra wymaga akceleratora, by chciała działać;
-  - gra nie potrzebuje akceleratora.

Muzyka w "wybieralce" na CD -

"Mist above the sea" - autor Michał Wilczyński aka "Miwi". Thx!

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściągła-minimum, która umożliwia granie ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

Uwaga: MAMY NOWE MENU GŁÓWNE! JEŚLI POPRZEDNIE CI NIE DZIAŁAŁO - ZOBACZ CZY TERAZ BĘDZIE LEPIEJ!

Uwaga 2: ponieważ niektóre z dem automatycznie rozpakowują się do dysku C:, w katalog Temp, wskazane jest mieć tam jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 150 Mb wskazane jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może nie rozpakować się lub rozpakować się niepoprawnie!

Uwaga 3: nie przejmujcie się "zbyt" podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować, często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż - teoretycznie - powinna.

Uwaga 4: Jeśli menu nr 2 nie będzie chciało działać, wywołując komunikat, że brak pliku Msvbm50.dll - bez paniki! Zajrzyjcie do katalogu (na CD) CDA, menu. Tam jest ten plik. Skopiujcie do Windows/ System i jeszcze raz uruchomcie menu (ewentualny restart kompa nie zaszkodzi). Pomoże!

Kolekcja CDA nr 28

M.A.X. 2

Gatunek: RTS (z możliwością grania w turach!)

Dystrybutor: Interplay

Premiera: 07 '98

Recenzja w CDA: 09'98

Ocena: 8/10

Multiplayer: tak

Akcelerator: nie obsługuje

Grafika: 16 bit, 640x480

Wymagania minimalne: P90, 16 MB, Win 95/98, DirectX

Wymagania optymalne: P200, 32/64 MB, Win 95/98

Instalka: 65-650 MB

jów wojsk: Sheevat jako przeciwnicy, siedem ras Concord i Ludzie jako "my". W pojedynczych misjach zagrać możemy każdą ze stron - w kampanii, niestety, tylko ludźmi (ale otrzymujemy wsparcie wojsk Concord).

Gra zawiera cztery kampanie po dziewięć misji każda oraz dwadzieścia cztery pojedyncze scenariusze. Do tego dołączono całkiem zgrabny i, co najważniejsze - szybki w obsłudze, generator, pozwalający, według autorów, na stworzenie ponad tysiąca różniących się od siebie misji! Do dyspozycji będziemy mieli ponad dziewięćdziesiąt jednostek lądowych, morskich i powietrznych, które podczas walk będą zwiększać swoje doświadczenie(...) Do tego dodajmy "alien life forms", czyli obce zwierzęta na każdej planecie (całkiem spory wybór gatunków) nie dodane zresztą dla dekoracji - mogą atakować nasze bazy i oddziały, a armiom Sheevat służą jako zasoby.

(...) I jeszcze kilka szczegółów, o których warto powiedzieć: zróżnicowane typy terenu o różnym koszcie poruszania się i dostępne dla określonych typów jednostek; muzyka uzależniona od akcji; głosy jednostek determinowane przez ich morale; kamery szpiegowskie - przedstawiają w oknie po boku planszy widok z miejsc, w których są umieszczone, co jest istotne, gdyż w grze "fog of war" nie da się wyłączyć. Możemy zainstalować do ośmiu kamer jednocześnie, przy czym umieszczamy je w wybranym miejscu lub na danej jednostce. Kolejne plusy to możliwość nieograniczonych kolejek jednostek do produkcji, jak też przydzielania serii zadań konstruktorom i inżynierom.

Bardzo ciekawie pomyślane są opcje dla wielu graczy. Oprócz tradycyjnych "multiplayerowych" atrakcji - do sześciu graczy, jest również tryb "hot seat", czyli wszyscy gracze na jednym komputerze (na zmianę). Misje w trybach dla wielu graczy nie mają ściśle określonych celów - możemy samodzielnie wybrać tzw. "victory conditions", czyli zdefiniować, co trzeba zrobić, by wygrać. Można też ustalać limity czasu na turę i tym podobne ograniczenia, a nawet zagrać w trybie "capture the flag". Autorzy pomyśleli też o tych, którzy wolą zmagać się z komputerem. Al jest mocno rozbudowane (pięć poziomów) i nie jest tworzone na bazie skryptów, tj. za każdym razem reaguje inaczej.

Polecam ją każdemu strategowi, gdyż jest to produkt, który można kupić w ciemno i na pewno nikt nie będzie zawiedziony (no, chyba, że spodziewał się FPP:)).



Na skróty

- Dostęp do wszystkich kampanii
Edytuj Max2.ini i wprowadź tam następujące poprawki

```
current_campaign_1_mission=1
current_campaign_mission=49
last_campaign_played=49
```

- Tipsy (działają TYLKO w trybie single)

[MAXSPY] odsłania mapę i pokazuje wszystkie jednostki
[MAXSURVEY] widzisz wszystkie złoża surowców
[MAXSTORAGE] uzupełnia energię jednostek i daje max. surowców w magazynie
[MAXSUPER] po wybraniu jednostki i wpisaniu tego kodu, ta jednostka jest upgradowana na max. poziom



UWAGA: Jeśli masz JAKIEKOLWIEK problemy z instalacją gry - uruchom z CD plik "setup.exe" - i po problemie. Na jednym z naszych kompów, przy włączonym autostarcie, gdy pojawiało się firmowe menu (to z logosem MAX 2, poprzedzone flagami do wyboru wersji językowej) klikanie na "install" powodowało bowiem zainstalowanie... DirectX 5.0 i nic ponadto! Nie wiem co było tego przyczyną - ale wywaliłem wybieralkę, uruchomiłem ręcznie setup.exe z CD - i proszę, wszystko poszło jak z góry, bez najmniejszych problemów...



A oto fragmenty recenzji Lorda Yabola:

Szesnastobitowy kolor powoduje, że plansze i oddziały zachowują naturalną, nie drażniącą kontrastami kolorystykę, ale na tym koniec. Zachwycać się grafiką raczej nie można. (...) Poziomem wykonania przypominają struktury i oddziały z pierwszego Command & Conquer. (...) Pierwszym, co wyróżnia M.A.X. a spośród innych strategii, są trzy tryby walki: RTS, tury i tryb symultaniczny, łączący cechy dwóch poprzednich. Co ciekawe, w każdym z trybów da się grać równie przyjemnie, a w kampanii tryb, który sobie życzymy, możemy wybrać przed każdą misją. (...) Kolejną zaletą produktu Interplaya jest dziewięć rodza-

KOLEKCJA CDA:

Oto lista pełnych gier/programów (*), które ukazały się dotąd na lamach CDA:

Timeshock	- 07/98
- pinball	
FA/18 Hornet 3.0	- 08/98
- symulator lotu	
Eastern Front	- 09/98
- turowa strategia	
Flying Corps	- 10/98
- symulator lotu (I wojna)	
Alone in the Dark 3	- 11/98
- przygodówka w 3D	
GT Racing '97	- 12/98
- symulator jazdy	
Prisoner of Ice	- 01/99
- przygodówka (horror)	
Motor Mash	- 02/99
- zręcznościówka + samochody	
FX Fighter Turbo	- 03/99
- karate	
Spec Ops	- 04/99
- komandosi w 3D; akcja i nie tylko	
Prost GP	- 04/99
- Formula 1	
Dark Colony	- 05/99
- RTS w realiach sf	
Stonekeep	- 06/99
- RPG (klasyka)	
Wacki	- 07/99
- przygodówka po polsku	
Die Hard Trilogy	- 08/99
- akcja, strzelanie, jeżdżenie	

Heavy Metal: F.A.K.K. 2

Ritual Entertainment

Wymagania minimalne: PII 233, 32MB, Win95/98, DirectX, akcelerator z OpenGL



Gra TPP na engine Q3, z panienką która jest większa (w niektórych miejscach) od Lary... Więcej - w "za 5 12" w tym numerze CDA. Demo zajmuje 77 MB i wstępnie rozpakowuje się do TEMP-a. Mocna rzecz i świetna muzyka (posłuchaj tej w menu...)

Uwaga: po dluuuugiej instalce, itp. pojawia się na początku reklama gry - nie jest w żaden sposób

związana z grą, więc możecie ją w dowolnym momencie zamknąć.

Uwaga: Masz Voodoo? Możesz mieć problemy z uruchomieniem gry :(Poważne problemy.



Fallout	- 09/99
- GIGAhit w kategorii RPG	
EarthSiege 2	- 10/99
- symulacja Mechów	
Magic Music Maker 2.0	- 11/99
- program do tworzenia muzyki	
Earth 2140 PL SE	- 12/99
- doskonały RTS (po polsku!)	
Motorhead	- 01/00
- extra samochodówka!	
Shogo: MAD	- 02/00
- znana gra FPP	
Actua Soccer 3	- 03/00
- piłka nożna (symulacja)	
Plane Crazy	- 04/00
- samolotowa ściganka	
Incoming	- 05/00
- rozbudowana gra akcji w 3D (multishooter)	
G-Police	- 06/00
- akcja w 3D [FPP/TPP] + symulacja lotu	
Fallout 2	- 07/00
- sequel GIGAHitu RPG [też gigahit :)]	
Croc: Legends...	- 08/00
- zabawna platformówka w 3D	
Ultimate Race Pro	- 09/00
- symulator jazdy samochodem	
M.A.X. 2	- 10/00
- rozbudowany RTS	

(*) - spis dotyczy TYLKO wersji, całokompaktowych; oprócz tego od 12/97 zamieściliśmy wiele innych, pełnych wersji gier, nie zajmujących całego CD (np. Franko, Kajko i Kokosz, BattleCruiser AD3000, Pacific Islands, Caesar na CD 9/99, TR2: Golden Mask w 0/99, GTA 1961 i SP2WW2 w 11/99, Dink Smallwood w 12/99 itd. Było też WIELE pełnych wersji użytkowników - np. w 4/2000 coś koło 50...).

RoadWage

Real Networks

Wymagania: P233, 64 MB, Win 9x/00, DirectX, akcelerator

Hmmm... wiecie jak to wygląda? Jakby idee GTA skrzyżować z Postalem i ściganką w trybie arcade, wszystko w grafice 3D. Całkiem strasne w sumie... i 18 MB na HDD. Klawiszologię musicie obcykać sami (choć jest help w katalogu z demem) ale nie będzie to za trudne...

Uwaga: lepiej mieć dopalkę z minimum 8 MB.



KISS Psycho Circus: The Nightmare Child

Third Law Interactive

Wymagania minimalne: P266, 64MB, Win95/98, DirectX, akcelerator

Ho, ho - niesamowicie klimatyczny shooter FPP! Chory, psychodeliczny, i w ogóle bomba. Zresztą poczytajcie recenzję w tym CDA... Demo rozpakowuje się do TEMP-a i potrzebuje około 111 MB na HDD. Nie dość, że mamy do wyboru kilka postaci, to jeszcze każda z nich zaczyna grę w zupełnie innym levelu. A w sumie jest ich 5! (2 wodne, jeden ziemski, jeden powietrzny i jeden ogniowy). No i ten klimacik... Ech...

Uwaga: gdy na jednym z leveli znajdziecie szafę grającą - uruchomcie ją (chyba klawisz X) : polecą singiel Kissów!



Arabian Nights

Silmarils

Wymagania: P233, 64 MB, DirectX, Win 95/98 akcelerator

Hm... faaaajne. Coś jakby Tomb Raider skrzyżować z Prince of Persia i Nightmare Creatures. Czyli - fajna gra akcji w 3D. A jakie panienki są na początku, no, no... Fajny klimacik i jeszcze lepsza orientalna muzyczka. Całość zajmuje jakieś 91 MB.

Uwaga: Demko instaluje się KOSZMARNIE długo! Na kompzie z CD x 30, trwa to niemal 10 minut!!!! Arghhh.



SuperChix 76

Fiendish Games

Wymagania: P2-233, 32 MB, Win 95/98, DirectX, akcelerator

Che, che, ścigałka samochodowa... Gemini poleca... Czemu? Poczytajcie recenzję w tym CDA, a zrozumiecie :))) Moim zdaniem gra jest fajna (panienki z lat 70-tych, muzyka z lat 70-tych) ale dość prosta - nawet jak dla mnie, a jestem antytalentem w ścigalkach... W każdym razie fajnie wygląda. I zajmuje 56 MB.

Kursory - wiadomo
Spacja - hamulec
F2 - widoki kamer
Esc - menu



Stupid Invaders

Ubi Soft

Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX, akcelerator

Przezabawna przygodówka w klimatach Neverhood. Banda 5 najgłupszych kosmitów w dziejach Wszechświata trafia na Ziemię... i trafia na szaleńca, który za punkt honoru uważa obronę Ziemi przed inwazją... oraz lubi krajać kosmitów (bo jest chirurgiem). Ubaw po pachy... Ale trzeba mieć 180 MB na HDD na to. Demo wywołało w redakcji mały entuzjazm...



Tony Hawk's Pro Skater 2

Activision

Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX, akcelerator

Nawet gdy nie lubisz skateboardu i tych koleś w obwisłych spodniach, to i tak zagraj. Gierka daje kopa. Ewolucje na deskorolce i dobra muzyka w tle. Dwóch koleś do wyboru. Demo zawiera 1 single level i zajmuje 40 MB. Radzę poczytać dokumentację - jest tam obszerna klawiszologia.

Klawiszologia (okrojona)

ślizg	- V lub 8 (*)
skok/olly	- spacja lub 2
Grab	- B lub 6
Kick	- C lub 4
7/1/9/3/	- ewolucje

(*) - WSZYSTKIE cyferki na klawiaturze numerycznej!

PS. Na samym początku (gdy widzisz PLAY) naciśnij Enter, kursor myszki jest chyba dla zmyłki :).



Air Xionix

Wymagania: P166, 32 MB, Win 9x/00, DirectX, akcelerator.

Remake znanej i fajnej gierki, gdzie przede wszystkim trzeba być zręcznym. Polega to na tym, że trzeba "kroić" ekran na coraz mniejsze kawałki, otaczając pałających się wrogów tak długo, aż nie będą mieli możliwości ruchu... Brzmi skomplikowanie? Być może, ale gdy tylko zaczniesz grać, od razu załapiesz - trudno o prostsze zasady... W demie masz 7 leveli.
8 MB na HDD.

Klawiszologia

Kursory - wiadomo
Esc - pa, pa
P - pauza
F8 - zmiana muzyki.



Taxi 2

Ubi Soft France

Wymagania: P233, 32 MB, Win 95/98, DirectX, akcelerator

Samochodówka, w której wcielamy się w rolę francuskiego taksówkarza... (tego chyba jeszcze nie było?!). Gemini się zachwycił, jak zobaczył (i to serio), więc zapewne gierka musi być w porządku... Trzeba na nią jakieś 30 MB. Aha, gra bazuje na filmie Taxi 2 (pierwsze słyszę...)



London Racer

Davilex

Wymagania: P200, 32 MB, Win 95/98, DirectX, akcelerator

Hm, zasuujemy dwoma (do wyboru) wozikami po ulicach Londynu. Taka w miarę sympatyczna ścigałka arcade. Potrzeba na to 40 MB na HDD.

Uwagi: Czy chcesz, czy nie, demo instaluje Ci DirectXa (fakt, że wersję 7a :)) Uwagi 2: Intro może się sypać na niektórych maszynach, ale sama gra działa (zauważcie, że osobno odpala się intro i samą grę).

Klawiszologia

Kursory - sterowanie
CTRL - turbo
Alt - hamulec ręczny
H - klakson



Astro Assembler

Wymagania: P100, Win 95/98/2000, DirectX 7, 16 MB.

Ech, klasyka - kosmiczna strzelanka dla 1-2 osób (mogą grać naraz na jednym kompie), z pionowym scroll'em ekranu itp. Każdy, kto grał w swoim czasie na automatach, od razu poczuje znajome klimaty - z góry ekranu atakują wrogowie... Aha, nie przejmujcie się, jeśli na początku ekran będzie się robił czarny na parę(naście?) sekund - po prostu gra się tak dogrywa, cierpliwości - to nie zwis. Demo zajmuje jakieś 38 Mb. Klawiszologia - definiowalna w menu.



Age of Empires II: The Conquerors

Microsoft

Wymagania: P166, 32MB, Win95/98, DirectX

Ech, co tu gadać, każdy fan ambitniejszych RTS-ów na dźwięk tego tytułu i tak staje na baczność...

W każdym razie mamy tu demo paczka z misjami do drugiej części gry. Demo oferuje jeden solowy scenariusz dla single gracza, dwie cywilizacje (Majów/Azteków) do wyboru i max. 4 osoby w trybie multi (w pełnej wersji będzie więcej :) na jednej mapie, w trybie king of the hill. Całość zajmuje 77 MB. Wskazany restart kompa po instalacji. W tym CDA recenzja.



Airfix Dogfighter

Vision Park/EON

Wymagania: PII 300, 64MB, Win95/98, DirectX, akcelerator

Zapowiedź tej gry macie w tym nr CDA. W każdym razie jest to nawalanka, w której latamy plastikowymi modelami myśliwców z czasów II wojny po sporej willi i trzaskamy ile wlezie. Ale wbrew pozorom nie jest to tylko strzelanina, wymaga też trochę uwagi... Całość 62 MB.

Klawiszologia

- D/C - regulacja ciągu
- Kursory - wiadomo
- Spacja - ognia!
- Z - ognia z broni rezerwowej
- 0 - następna broń (na klawiaturze numerycznej)
- 1-8 - wybór broni
- F1 - ujęcia kamer
- Lshift - widok wsteczny
- Tab - briefing
- Esc - menu
- P - pauza



Cossacks - European Wars

GSC Game World

Wymagania: P233, 64 MB, Win 95/98, DirectX

Hmmm... Wracraft 2 + Age of Empires, osadzony w realiach środkowej Europy w XVI-XVIII wieku... Takie ukraińskie "Ogniem i mieczem" :). No cóż, można spróbować, nie powiem. Demo zajmuje 90 MB. Dostępna jedna single-misja w opcji "random map".

Uwaga: Grę odpalać z paska zadań!

Uwaga 2: U mnie było coś takiego: napis "Loading" i... nic się nie działo. I trwało to jakieś 2-3 minuty. A potem gierka nagle grzecznie się uruchomiła. Zatem uzbrojcie się w cierpliwość...

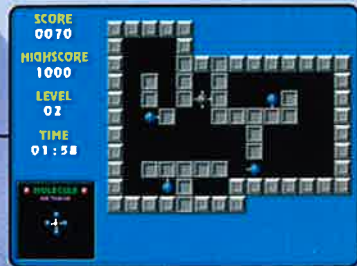


Atomix

Softtouch

Wymagania: dowolny PC

Bardzo fajna gra, która nie tylko uczy logicznie myśleć, ale i uczy... chemii. Serio! Musicie po prostu połączyć atomy w molekuly danego związku chemicznego. Niby proste... a trudne. Fajnie się gra. I tylko 4 MB na HDD. Gra ma jedną wadę - sama instaluje się na dysku C, czy tego chcesz czy nie. No, ale...



MahJongg

Fiendfish Games

Wymagania: dowolny PC

Kto zna - ten lubi, kto nie - polubi. Fajna gra logiczna (nie mająca tak naprawdę nic wspólnego z mahjonggiem - bliżej jej do domina; musimy dobierać do pary identyczne klocki na plan-szy), ćwicząca przy okazji pamięć wzrokową. A że gierka startuje bezpośrednio z CD... co szkodzi zagrać?



Return of the Incredible Machine: Contraptions

Sierra Attractions

Wymagania: P90, 32 MB, Win 9x/00, Direct X

Gra logiczna... no, co?! Czego ziewasz?! A próbowałeś zagrać? No, to Ci coś powiem: w tę grę MUSISZ zagrać, nawet jeśli twierdzisz, że nie ma głupich/cieńszych gier od gier logicznych. Spróbuj i zobaczmy, co powiesz... Tym bardziej, że można grać we dwóch... i trzeba tylko 16 MB na HDD. (A o samej grze więcej poczytacie w recenzjach, w tym numerze CDA).



Indeks dem:

- ✓ Age of Empires II The Conquerors
- ✓ Airfix Dogfighter
- ✓ AirXoniX
- ✓ Arabian Nights Episode 1
- ✓ Astro Assembler
- ✓ Atomix 95
- ✓ European Wars: Cossacks
- ✓ Heavy Metal F.A.K.K.2
- ✓ KISS Psycho Circus- The Nightmare Child
- ✓ London Racer
- ✓ Mah Jongg
- ✓ Remik
- ✓ Return of the Incredible Machine - Contraptions
- ✓ Road Wage
- ✓ Sokoban
- ✓ Stupid Invaders
- ✓ SuperChix 76
- ✓ Tony Hawk's Pro Skater 2
- ✓ VampirJagd
- ✓ WinMind

VampirJagd

2000 Stella AG

Wymagania: P-133, 16 MB, Win 95/98, DirectX

Che, che, nie uwierzcie... A to było tak: Roman Polański nakręcił kiedyś film "nieustraszeni pogromcy wampirów" (parodię filmów z wampirami). Po wielu latach zrobiono z tego musical. A to, co widzicie, to tak naprawdę reklama tego musicalu - ale zrobiona w formie zabawnej gry w klimatach Virtua Cop - zestrzelujemy pocieszne wampiry. Śmieszne :). I tylko 2, 5 MB. A jak ktoś chce, to od razu może zamówić parę bi-



letów via Internet. Jedyńm bólem są menuki po niemiecku. Ale zapamiętajcie - "Spiel" to gra - reszta już jest prosta :).

WinMind

Francois Liger

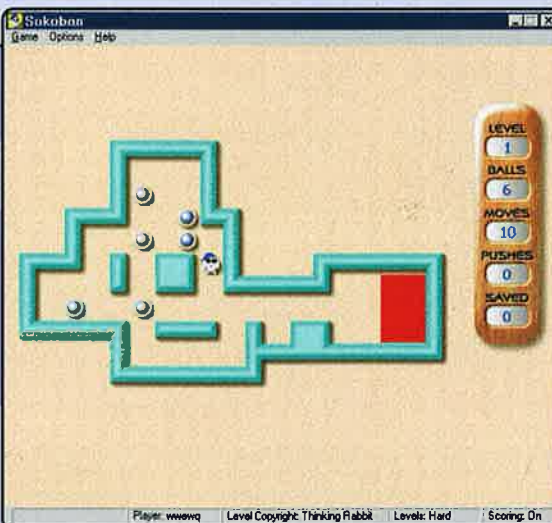
Wymagania: dowolny PC.

Komputerowa wersja Master Mind. Nie za ładna - ale grać się da.

Sokoban

Bjorn Kallmark

Klasyka wśród gier logicznych. Ot, musisz poukładać kulki w odpowiednim miejscu... Dla maniaków uczta, dla reszty graczy - kilkuminutowy relaks. A że zajmuje 1,5 MB...



Remik

Piotr Front

Gra w karty, z polskim helpem itp. Czemu nie, skoro nie zajmuje nawet 1 MB na HDD? Żeby jeszcze miała CIUT lepszą grafikę...

EXTRAS

- **Bonus 1** - ikony, tapety, screensavery, przydatne programiki itd.
- **Bonus 2** - nowe levele, edytory, trinery, dodatki do gier itp.
- **Tawerna RPG** - kącik fanów RPG
- **FramZeta 08/00** - najnowszy numer doskonałego magazynu sf
- **MP3 Zone** - dla fanów muzyki w formacie MP3
- **Action Mag 5** - kupa fajnych tekstów fajnych ludzi, poniekąd nieoficjalny krewiak AR i CDA.
- **RTS Area** - dla fanów RTS-ów.
- **Pomocna Dłoń** - anonse do Pomocnej Dłoni
- **FPP Zone** - kącik fanów FPP (dziś jeszcze nie za duży - no, ale ciągle te wakacje brużdzą... za miesiąc wszystko wraca do normy!)
- **Scena 10/2000** - jak zawsze: nieco ciekawego stuffu.

Uwaga: parę osób marudziło, że w poprzednim bonusie były jakieś "śmieci", których potem nie mogli usunąć z HDD. W takich wypadkach należy uruchomić scandisk (taki program, macie go w Akcesoriach na pasku zadań...) na danej partycji i potem spróbować ponownie usunąć te "bajerki". Gdyby nadal były problemy - ten sam scandisk, ale spod DOS-a (to coś, co się samo włącza, gdy np. resetujecie kompa po zwise systemu) zafatwia sprawę dokumentnie i nieodwołalnie, tzn. potem nie ma problemów z usunięciem jakichkolwiek takich plików. Swoją drogą dziwne rzeczy się Wam dzieją...

PROGRAMY

- **Windows Media Player 7** - bardzo przydatna i nieźle wyglądająca playerka multimediów.
- **DirectX 7.0a** - jeśli nie masz, zainstaluj - żeby mogły działać najnowsze dema i użytki.
- **WinZip 8.0** - najnowsza wersja popularnego programu do pakowania.
- **Pajaczek 2000 4.7.1** - Najnowsza wersja rozbudowanego edytora dla HTML-a. W pakiecie znajduje się również wersja Light.
- **Cool Mouse 99** - program zwiększa możliwości konfigurowania myszki.
- **Mem Monster 2000** - umożliwia nam stały podgląd zużycia pamięci i w razie konieczności optymalizację.
- **Power Strip 2.73** - najnowsza wersja zaawansowanego programu do ustawiania wszystkiego co ma związek z monitorem czy kartą graficzną. Ogromne możliwości konfigurowania programu zadowolą nawet najbardziej wybrednego użytkownika.
- **Ultimate Encoder 2000** - coś dla miłośników plików MP3. W programie znajdziemy możliwość encodowania i dekodowania formatu MP3 a wbudowany grabber do Audio CD uprości nam sprawę bezpośredniego ściągania tracków z CD.

EDYCJA #2

Ponownie witamy w naszym konkursie z dreszczykiem!
Rozwiązanie pierwszego już za miesiąc, a na razie... ciąg dalszy.
Tym razem odpowiadamy na dwa pytania. Ale nadal nagradzamy kolejnych 25 osób - otrzymają one atrakcyjne gry i programy użytkowe.

A oto nasze pytania:



W którym roku rozgrywają się wydarzenia przedstawione w filmie?



Który z trójki nieszczęsnych bohaterów stał twarzą przy ścianie w domku wiedźmy?

Odpowiedzi na pytania należy przysyłać na adres redakcji do dnia 30.10.2000 r. Powinny to być albo maile z subjectem BWP 2, albo kartki pocztowe z dopiskiem KONKURS BWP 2. Zatem - do dzieła!!!

Przypominamy, że sponsorem konkursu jest:

Onet.pl o/OPM Play-It



SOBOWTÓRY

edycja #3

Przypominamy o naszym NIEUSTAJĄCYM konkursie: NA SOBOWTÓRA JAKIEJŚ POSTACI Z GRY.

Nie musi to być akurat Lara. Byle tylko była to jakaś ZNANA postać z dowolnej gry na PC. Konkurs będzie nieustający, co jakiś czas opublikujemy nadesłane zdjęcia, a czytelnicy sami wybiorą zwycięzcę - albo laureatkę? Nagrody... no cóż, postaramy się o jakieś ciekawe nagrody - co to będzie, trudno powiedzieć, ale postaramy się także wykazać pomysłowością.

ZACHĘCAMY DO BRANIA UDZIAŁU W ZABAWIE! DAJ SOBIE SZANSĘ!!! POKAŻ SIĘ 200.000 CZYTELNIKÓW!

No dobra, tyle części oficjalnej - a oto nowe zdjęcia. Jak na razie same dziewczyny i same Lary Croft się trafiają....

Ps. Od razu też informujemy że, choć znamy namiary [nie mylić z "wymiary!"] tych Lar, nie dzielimy się nimi z żadnymi czytelnikami. No chyba, że któraś z Lar wyrazi zgodę na publikację swego adresu. Ew. możemy tylko przekazywać im Wasze listy. Piszę to dlatego, że było już paru chętnych do nawiązania bliższej znajomości :). A przecież ustawa o ochronie danych osobowych obowiązuje w najlepsze...



Joanna Kurek

Gex, Enter the Gecko - ha, w końcu nie Lara :))). Całkiem podobny... Gex jest zwierzęciem, który należy albo do Rafała Zaremby albo do Leha (Lecha?) Wikaryjczyka. Sąd to rozstrzygnie:).



Joanna Wołoszka



Julita Plucińska



Worms 3 (Armageddon) - tu znów nasz duet [Piotr & Lehu]. Tylko kim jest ten trzeci robak?!

Warunki konkursu?

- Liczba zdjęć - nieograniczona [co nie znaczy, że macie wysłać nam całe pliki - wybierzcie najlepsze]
- Każde zdjęcie powinno być podpisane [od tyłu] nazwiskiem autora, jego adresem; na wszelki wypadek możecie też zaznaczyć kogo odgrywacie :P
- Do listu powinno być dołączone oświadczenie mniej więcej takiej treści: Ja [tu imię, nazwisko], oświadczam, iż jestem autorem nadesłanych zdjęć [ew. "to ja jestem na tych zdjęciach"] i godzę się na ich publikację na łamach CDA
- Zdjęcia można nadsyłać zarówno tradycyjną pocztą [także na dyskietkach!], jak i emailami [z subjectem: Sobowtor!]
- Plebiscyt na sobowtóra będzie miał miejsce na łamach CDA - jego częstotliwość będzie zależna od ilości nadesłanych zdjęć. Myślimy, iż będzie to miało miejsce 2-4 razy w roku. Raz na jakiś czas ogłosimy plebiscyt na Sobowtóra [Kwartal? Półrocz?]. I Wy wskażecie komu przyznać ten tytuł i nagrodę.

Pod zdjęciem "Lara z ganem" podpisało się dwóch ludzi: Rafał Zaremba i Lehu (!) Wikaryjczyk. Zapewne jeden z nich jest Larą, a drugi ganem. Tylko który jest który...



W PAŹDZIERNIKU KILKUDNIOWA IMPREZA NA STATKU, PANIENKI NA MIEJSCU! JEDZIESZ?

Winość Na Fali LARRY 7

W polskiej wersji językowej
Jerzy Stuhr i Katarzyna Figura



Wez sprawy
w swoje ręce
i popłyn w rejs
ogromnym
liniowcem pełnym
najfajniejszych
panienek pod
słońcem.
Udowodnij, że
jesteś prawdziwym
macho. Uwierz
w siebie i poderwij
najseksowniejsze
laski na statku;
od bibliotekarki
aż po samą Panią
Kapitan. Tylko
od Ciebie zależy
czy przyjemnie
dopłyniesz
do celu...



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

ZAMÓW JUŻ DZIŚ

(0-22) 519 69 69

www.wirtualny.com.pl

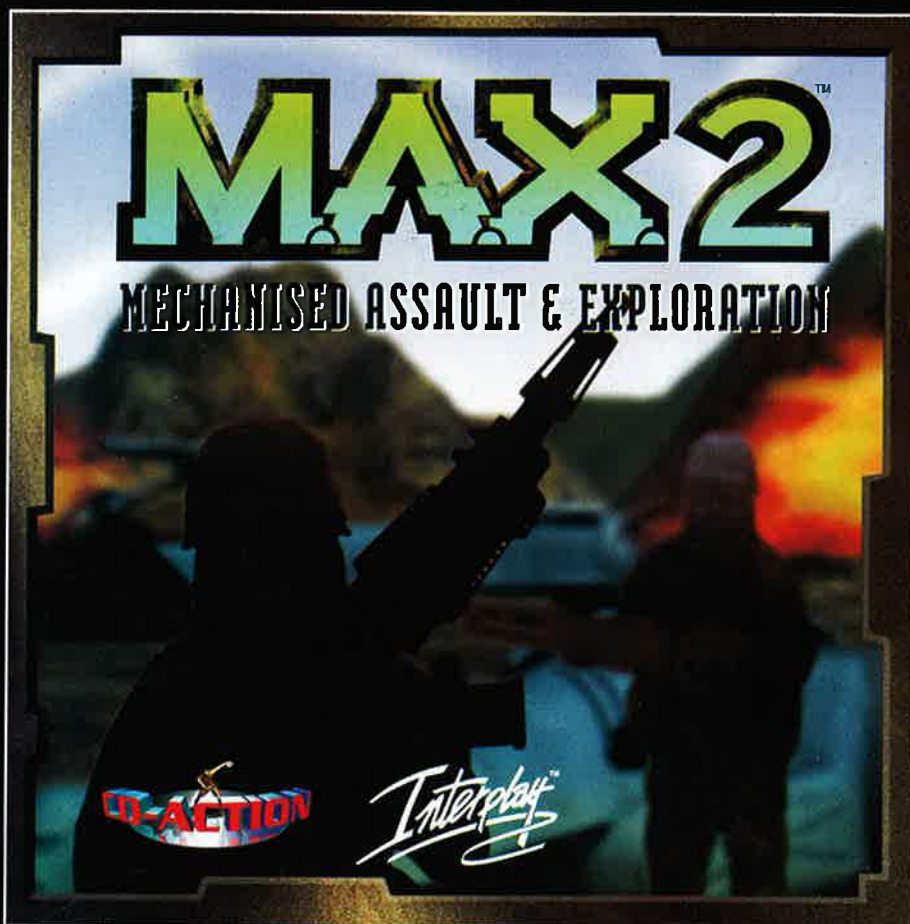
Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SIERRA™

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 1997-2000 Sierra On-Line, Inc. ® and ™ designate trademarks of, or licensed to Sierra On-Line, Inc. All rights reserved.



MAX 2



MAX 2

OKŁADKI NA CD

Zachwycająca gra przygodowa w niepowtarzalnej polskiej wersji językowej!

W roli głównej
Edyta Olszówka

The Longest Journey

Najdłuższa Podróż

CD Action
10/10

Click!
5/6

Gry Komputerowe
85%

Magazyn IO
88/100

Reset
9,5/10



Wyobraź sobie dwa światy: świat nauki i logiki oraz świat sennych marzeń. Pierwszy wypełniony tym, co widzisz na co dzień: konsekwencje wszystkich zdarzeń są logiczne, wytłumaczalne i nieuniknione. Drugi, rządzi się zupełnie innymi prawami - rytym życia wyznacza tu chaos oraz magia. W tym miejscu nawet najbardziej niezwykle sny mogą stać się rzeczywistością...

W grze The Longest Journey wcielił się w April Ryan - dziewczynę, która odkryła bramę pozwalającą na przemieszczanie się między dwoma światami. April odkrywa również straszną tajemnicę, która całkowicie odmieni jej dotychczasowe życie: świat chaosu i porządku już wkrótce połączą się w jedno! Ryan nie chcąc dopuścić do tej katastrofy, postanawia wynurzyć w najdłuższą podróż swego życia...

- Ponad 150 niepowtarzalnych lokacji, 70 całkowicie odmiennych postaci oraz rozbudowana, pełna wątków pobocznych fabuła.
- Szczegółowa trójwymiarowa grafika oraz artystyczne iła wyświetlane w wysokiej rozdzielczości.
- Oszałamiający efekt kolorowego, dynamicznego oświetlenia oraz cieniowania generowany w czasie rzeczywistym (również bez akceleratora 3D)
- Realistyczne animacje stworzone przy udziale techniki motion-capture.
- Niepowtarzalna polska wersja językowa przygotowana przy udziale Edyty Olszówki jako April Ryan.
- Doskonale wydana gra na 4 płytach CD w przystępnej cenie 99 złotych!

4CD

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

FUNCOM
www.funcom.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i
wyłącznie dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com



WIRTUALNY ŚWIAT POLECA



49 PL



69 PL



79 PL



89



99 PL



159 PL



TEL



TEL PL



TEL



TEL PL



99

W pudełku z grą Icewind Dale znajdziesz: Grę na dwóch CD, instrukcję do gry, przewodnik po świecie gry, kartę podręcznej pomocy oraz kolorową mapę.

NASZA OFERTA



49 PL



49



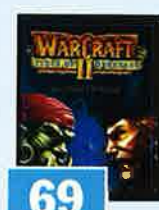
49 PL



69 PL



69 PL



69



69 PL



69 PL



79



79



79 PL



79 PL



79 PL



79 PL



79 PL



79



89 PL



95 PL



99



99



99 PL



119



119 PL



119



119



119 PL



159



159 PL

FIGURKI Z POSATCIAMI Z GRY DIABLO II - CENA 49 ZŁ/SZT. WYS. 15 CM.



DIABLO



BARBARIAN



UNRAVEIER

JUŻ DZIŚ ZAMÓW BEZPŁATNY KATALOG

Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy, 36-cio stronicowy katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach, kupony rabatowe oraz mega-konkursy!



CO ZYSKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 5 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia.
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Ceny zawierają podatek VAT.

KARCIANKI



47

MAGIC THE GATHERING

Szóstka edycja zawiera zestaw wprowadzający dla dwóch graczy. Dwie talie po 40 kart, zasady gry w języku polskim, podręcznik gry MTG w języku polskim.



DODATKI DO GRY MAGIC THE GATHERING MERCADIAN MASQUES

W sprzedaży zestaw uzupełniający zawierający 15 kart oraz 75 kart.

15 kart - cena 19 zł
75 kart - cena 47 zł



DODATKI DO GRY MAGIC THE GATHERING NEMESIS

W sprzedaży zestaw uzupełniający zawierający 15 kart.

15 kart - cena 19 zł



19

NAJNOWSZY DODATEK DO GRY KARCIANEJ MAGIC THE GATHERING PROPHECY

W sprzedaży zestaw 15-sto kartowy.



23

PLANESCAPE: TORMENT UDRĘKA

Książka napisana na podstawie bestsellerowej gry komputerowej firmy Interplay, której akcja osadzona jest w świecie Planescape.



49

POKÉMON WORLD

Zestaw zawiera dwie talie każda po 30 kart. W sprzedaży również gotowe talie do gry oraz dodatki do zestawu podstawowego.



CENTRUM SPRZEDAŻY WYSŁKOWEJ

wirtualny
świat

adres

Tel. (0-22) 519 69 69,
fax : 519 69 70, www.wirtualny.com.pl

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

e-mail: wirtualny@wirtualny.com.plPRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8⁰⁰ - 18⁰⁰

ZAMÓW PRZED PREMIERĄ

Zanim zamówisz przed premierą koniecznie przeczytaj

W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.



ICEWIND DALE PL

Główną bohaterką The Longest Journey jest April Ryan, zwykła, szara „myszka”, studiująca sztukę i mająca słodkie 18 lat. Ota-
czają ją dwa światy – jej macie-
rzyzły Stark i niemacierzysta Ar-
kadia. Ten pierwszy jest światem
nauki, postępu i cywilizacji, drugi
zaś wypełniony jest magią. Ich
wzajemną harmonię zapewnia
jednak Równowaga strzeżona
przez dwunastu Strażników za-
mieszkujących Pomiedzy. Jed-
nak jeden z nich opuścił dom
i wyruszył przed siebie. Istniejącą
od wieków harmonię zaczyna
niszczyć mroczny chaos. Wtedy
właśnie Ryan odkrywa w sobie
moc Zmiennika, osoby zdolnej
przekraczać granicę pomiędzy
światami. Moc ta przyda jej się
podczas misji ratunkowej.
W grze będziesz mógł spotkać
ok. 60 postaci, w 150 lokacjach.
W roli głównej wystąpi Edyta
Olszówka.

99 PL

+ gra **AZTEC**
o wartości 69 złotych

GRATIS

PREMIERA: PAŹDZIERNIK 2000



BALDUR'S GATE II PL

Kontynuacja najlepszej gry
RPG wszech czasów. Baldur's
Gate II oferuje: ogromny świat
Forgotten Realms znany
z pierwszej części gry
powiększony o nowe, olbrzymie
przestrzenie, wielu nowych
znanych z książek bohaterów
i mnóstwo wspaniałych
przygód.

159 PL

+ gra **TZAR**
o wartości 69 złotych

GRATIS

PREMIERA: GRUDZIEŃ 2000

BALDUR'S GATE II PL

Kontynuacja najlepszej gry
RPG wszech czasów. Baldur's
Gate II oferuje: ogromny świat
Forgotten Realms znany
z pierwszej części gry
powiększony o nowe, olbrzymie
przestrzenie, wielu nowych
znanych z książek bohaterów
i mnóstwo wspaniałych
przygód.

Zamawiając przed premierą
otrzymasz:
starter Magic the Gathering oraz
pełną wersję gry „Tzar”.

UWAGA!

Osoby, które zamówią u nas
w terminie do 10 grudnia
2000 grę Baldur's Gate
2 wezmą udział w losowaniu
dwóch wspaniałych kompu-
terów multimedialnych.

**PREMIERA: GRUDZIEŃ 2000**


LARRY 7 PL

Niezapomniany Larry po raz pierwszy
przemówi do Ciebie po polsku. Już wkrótce
będziesz mógł pokierować miłośnymi
podbojami Larrego na wielkim statku
wycieczkowym. W roli głównej wystąpi
Jerzy Stuhr.

69 PL

PREMIERA: PAŹDZIERNIK 2000



STAR TREK: NEW WORLD PL

Wspaniała strategia czasu rzeczywistego
osadzona w świecie Star Trek. W grze będziesz
mógł dowodzić flotami Klingonów, Federacji,
Romulan. Pierwsza gra z serii Star Trek, która
zostanie wydana w pełnej polskiej wersji
językowej. Prace nad tłumaczeniem gry
nadzorowane przez Polski Fanclub Star Trek.

79 PL

PREMIERA: PAŹDZIERNIK 2000



THE SETTLERS IV PL

Kolejna część znakomitej sagi o małych
osadnikach. Tym razem do wyboru będziemy
mieli 4 rasy: Rzymian, Wikingów, Majów
i tajemniczą „Ciemną Rasę”. Całość osadzona
we wspaniale wyrenderowanym świecie
z mnóstwem nowych elementów.

99 PL

Zamawiając przed premierą otrzymasz
pełną wersję gry SAGA: GNIEW WIKINGÓW.
PREMIERA: GRUDZIEŃ 2000

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co
potrzebne prawdziwemu entuzjaście kompu-
tów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze
znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane,
książki, filmy DVD, figurki, akcesoria
komputerowe. Wszystko to po najniższych
cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie
znajduje się również serwis z aktualnymi
informacjami z rynku gier komputerowych.
Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział
w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób
najlepsze zakupy w swoim życiu.

**PRZECZ
INTERNET
NAJTANIEJ
W KRAJU!
SPRAWDŹ
NAS!**

WWW.WIRTUALNY.COM.PL

Zupełnie Nowe!

• TOP 10 USA

Tak wyglądała sprzedaż gier w USA pod koniec wakacji.

1. Diablo II
2. The Sims
3. Roller Coaster Tycoon
4. Who Wants To Be A Millionaire 2nd Edition
5. Roller Coaster Tycoon Corkscrew Follies
6. Sim City 3000 Unlimited
7. Age Of Empires II: Age of Kings
8. Starcraft
9. Unreal Tournament
10. Return Of Krondor

• GWOŹDZIE I DOOM 3

Jak myślicie, kto robi muzykę do Doom 3? Carmack dogadał się z Trentem Reznorem - liderem Nine Inch Nails. Jeśli nie wiecie kto to jest i co zrobił (to ile to możliwe), to posłuchajcie ich muzyki do Quake. Jeszcze jakieś pytania? Nie słyszę...

• TOP 10 CDA FULL GAMES

A tu macie wyniki plebiscytu ogłoszonego na łamach Wirtualnego Imperium Gier (gry.wp.pl). Łącznie głosowało kilkadziesiąt tys. ludzi! A głosowano m.in. nad tym, jaka z pełnych gier, zamieszczonych w CDA, była najlepsza. Oto wyniki:

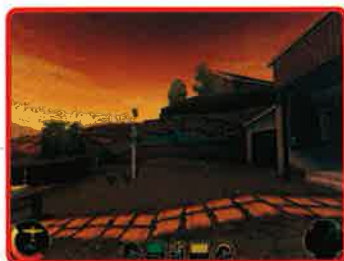
1. Fallout 2
2. Fallout
3. Dark Colony
4. Shogo
5. Wacki
6. Earth 2140
7. Dink Smallwood
8. Spec Ops
9. Actua Soccer 3
10. Croc

Widać, że głosowali głównie fani RPG (skąd inaczej tak wysoka pozycja Dinka?)

Po boomie na symulatory lotnicze sprzed roku czy dwóch zapanował w branży błogi spokój. Pozorny, bo choć o potencjalnych hiciech, to jednak programiści nie próżnują. Jednym z powstających właśnie tytułów jest Airfix Dogfighter.

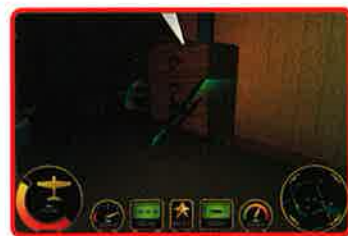
Bambino de Bodom a.k.a. Eld

Nazwanie Airfix Dogfighter symulatorem nie jest chyba zbyt trudno w miejscu. Oglądając w redakcji screeny, przez jakiś czas zastanawialiśmy się nad poczuciem humoru programistów EON Digital, które, jak nam się wydawało, popchnęło ich do realizacji takiego, a nie innego projektu. Dopiero Smuggler wpadł na bardzo prawdopodobne wytłumaczenie tego niecodziennego po-



Airfix Dogfighter

czekają na Ciebie w klasycznych symulatorach. Walki powietrzne, wyprawy bombowe, eskorta bombowców, wymiatańia etc. I gdzie tu haczyk, skoro to samo jest w innych symulatorach? Cały pic polega na tym, że te misje wykonuje się w dwunastopokojowym domu, garażu, ogrodzie, a nawet nad basenem!!! Tego jeszcze nie było i trzeba przyznać, że pomysł to bardzo oryginalny. Przyznam się, że jestem sam ciekawy, co z tego wyjdzie. Lubię grać w symulatory z okresu II wojny światowej, ale (nie-ster) wiele z nich ma zbyt



dobrze wiecie, w wypadku tego rodzaju gier jest sprawą ważną.

Od strony wizualnej Airfix niczego nie powinno brakować. To znaczy, nie będzie ustępował graficznie innym symulatorom, chociaż patrząc na screeny jakoś dziwnie wygląda, gdy zamiast szczytów gór widać drzwi, a pod samolotem nie ma kanału La Manche, tylko basen. Trzeba się chyba przyzwyczaić. Gra tradycyjnie już obsługuje dopalacze graficzne i oferuje całkiem sporą ilość detali. I to właściwie wszystko, co aktualnie wiemy o Airfix. Wkrótce się przekonamy, czy będzie to gra warta poświęcenia kilku tygodni, czy też kicha na miarę ostatnich części Army Men.

Uwaga: wiadomość z ostatniej chwili! Gra zostanie wkrótce wydana w Polsce i to dużo poniżej "standardowej" ceny 99 zł.

□

wyśrubowany poziom trudności. Dlatego z chęcią spróbowałbym czegoś innego, a Airfix to mieszanka symulatora ze zwykłą zręcznościówką, czyli będzie można zaszaleć (bez zobowiązań :)). Autorzy obiecują prosty interfejs, co, jak sami

mysłu. Otóż, możliwe jest, że w założeniach Airfix miał być symulatorem, ale ponieważ nie spełniał wymogów w nim pokładanych, został przerobiony na... symulator modeli samolotów! Brzmi to infantylnie, ale tak jest, Airfix Dogfight to symulator modeli. Wszystko niby jest na swoim miejscu. Do dyspozycji gracza (tudzież podniebego asa) oddano piętnaście samolotów z epoki II wojny światowej. Zadania postawione przed Tobą też nie odbiegają w niczym od tych, jakie

• CDA RZĄDZI!

Chłopaki, wiecie co - CDA jest nie tylko największym pismem komputerowym w Polsce ale i... największym (najlepiej się sprzedającym) pismem dla panów. Sprzedajemy o ok. 50.000 egz. więcej od CKMu, który zajął drugie miejsce. Nawet Playboy nam nie podskoczy... Teraz apel do dziewczyn: weźcie się do dzieła, wyprzedzimy Tinę i Panią Domu :)))

• THIEF ŻYJE!

Looking Glass umarło - Thief przeżył! Paleczkę przejął EIDOS i zlecił produkcję 3 części gry komu...? Cha, cha, mina Wam zaraz zrzędnie - firmie ION STORM. No cóż, w końcu to oni zrobili "jedynekę". Żeby tylko nie pracowali nad nią ze trzy lata...

NOWA, ROZBUDOWANA GRA PRZYGODOWA TWÓRCÓW „WEHIKUŁU CZASU”

WYRUSZ W FASCYNUJĄCĄ PODRÓŻ
PO MITYCZNYM ŚWIECIE STAROŻYTNEJ GRECJI

Odyseja

W POSZUKIWANIU ULISSESA

2CD



Na prośbę Penelopy, która wyczekuje bezskutecznie jakichkolwiek wieści od Ulissego, Heritias postanawia wyruszyć w podróż, której celem jest odnalezienie najlepszego przyjaciela z dzieciństwa. Postanawia wyjechać do Troi gdzie Ulisses był widziany po raz ostatni. Tutaj zdobywa szczątkowe informacje, które połączone w jedność zaczynają tworzyć spójną całość. Heritias wyrusza w podróż po wyspach Morza Egejskiego, przeżywając najbardziej niesamowite przygody w mitycznym świecie antycznej Grecji, by ostatecznie trafić do krainy mroku. Będzie musiał walczyć z przerażającymi bestiami (cyklopami, gorgonami), unikać podstępnych intryg bogów oraz czyhających zewsząd pułapek. Poczynaniami Heritiasa musisz pokierować właśnie Ty...

Odyseja: W poszukiwaniu Ulissego to niesamowita gra przygodowa rozgrywająca się w świecie stworzonym na podstawie najbardziej znanej antycznej legendy.



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

ZAMÓW JUŻ DZIŚ

(0-22) 519 69 69

www.wirtualnysni.com.pl

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce

CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

IN UTERO



Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18;
Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;

Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 Cryo Interactive Entertainment - In Utero - Wszelkie prawa zastrzeżone.

Zupełnie Nowe!



• DEEP SPACE NINE: THE FALLEN

Fani Star Treka narzekają czasem, że dyskryminujemy ich ukochaną grę i film (co oznacza, że nie poświęcamy jej tyle miejsca, ile by chcieli :)). A my w rewanżu obiektywnie informujemy, że najpowszejsza gra osadzona w tych realiach, w konwencji FPP, zapowiada się co najmniej obiecująco. Jest już demo (może nawet na tym CD się znajdzie, a jeśli nie, to popatrzcie choć na obrazki). Premiera na dniach.



• X-COM 71

Siodmy tytuł kultowej dla wielu serii X-Com, zatytułowany X-Com: Enforcer, trafił w nasze ręce ponoć już w listopadzie. Tym razem, w przeciwieństwie do równoległego twórczonego X-Com: Alliance - first person shootera, świat gry postrzegać będziemy z perspektywy osoby trzeciej. Fabułę gry można streścić w jednym zdaniu: kierując robotem bojowym siejemy zagładę w punktach krytycznych "wojennej maszyny" wroga. I jeszcze dwa słowa o stronie technicznej przedsięwzięcia - Enforcer, podobnie jak X-Com: Alliance budowany jest na engine Unreal Tournament. Ciekawostką jest, że projekt nazwany Enforcer był początkowo jedynie testem możliwości engine'u UT, który jak widać, wypadł nadzwyczaj dobrze. W następnym numerze CDA postaramy się powiedzieć więcej.

• RED ALERT 2

Póki co ustalono termin premiery tej gry na 15.10.2000. Gdy to czytacie zakończyły się już zdjęcia do filmików ubarwiających grę. Swoją drogą wyszło w nich sporo aktorów - no może nie z pierwszej ligi ale... znanych. Choćby Udo Kier (Blade i Armageddon), Barry Corbin (Przystanek Alaska), Karl Wuhrer (Sliders).

• UT: GOTY EDITION

Fani Unreal Tournament już mogą szykować kasę na jej edycję GOTY (Game of The Year). Pack zawiera oryginalną grę + 3 dodatki z mapami (Epic Bonus Pack, Innox Map Pack i Digital Extremes Map Pack), plus trzy nowe tryby gry (Tactical Ops, Rocket Arena i Chaos UT).

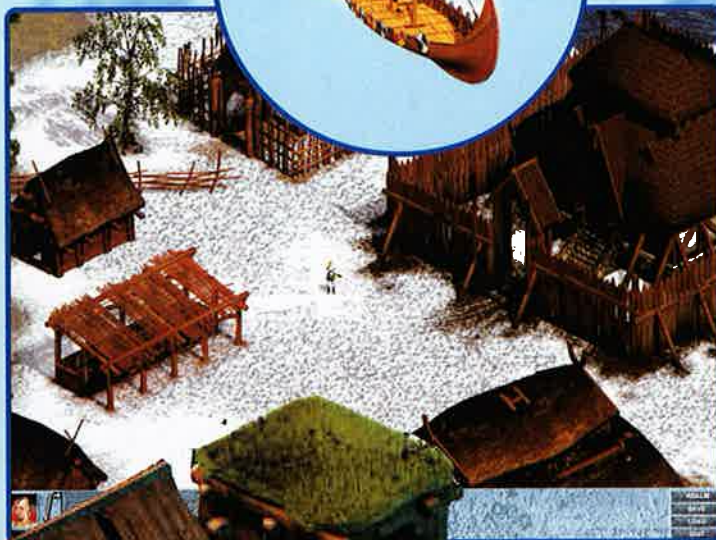
Valhalla Chronicles

Och Baby! Wreszcie programiści pomyśleli o mnie (choć chyba nie tylko) i robią grę RPG osadzoną w świecie Wikingów. Na to czekałem od wieków, a co ważniejsze, sądząc z materiałów, które otrzymaliśmy - Valhalla Chronicles zapewni mi i innym graczom znakomitą zabawę.



Ulver

Akcja gry została osadzona w latach prosperity Wikingów, czyli pomiędzy 800 a 1000 rokiem (tutaj mógłbym strzelić wykład na temat historii podbojów Wikingów, ale pozostawię sobie tę przyjemność na recenzję). Fabuła gry jest oczywiście ściśle powiązana z mitologią Wikingów i dotyczy zmagania Odyna z Lokim oraz Gigantami. Jak być może wiecie Odyn czerpał swoją mądrość z runów Futhark. Miały one magiczną moc, ale osiem z nich było na tyle niebezpiecznych, iż Odyn postanowił je ukryć. Obawiał się, że Loki może użyć je do zapanowania nad światem. Runy miała ukryć wiewiórka Ratatosk, ale podczas próby ukrycia

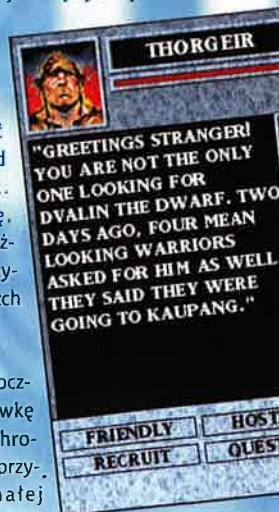


została dopadnięta przez wilka Fenrisa, który je porwał. Cztery z run trafiły do Midgard, a pozostałe do Utgard

czasu. Wielkimi krokami do siedziby bogów zmierzał Ragnarok! Loki nawet nakłonił do walki z bogami największe bestie świata: złego goblina o imieniu Grisne, wilkołaka Ulfhamne, martwego wojownika Thula i upadłą Valkirię Svadun. Nie mający innego wyjścia Odyn wysłał na poszukiwanie run czterech wojowników. Mają oni za zadanie odzyskać runy i jak najszybciej

dostarczyć je Odynowi. Tylko tak można uratować świat przed Ragnarok. Śpiesz się, bowiem każdy dzień przybliża zmierzsch bogów!!!

Gracz rozpocznie rozgrywkę Valhalla Chronicles jako przywódca małej wioski Wikingów w Midgard (trochę to bez sensu). Z tego miejsca wyruszysz na poszukiwanie run. Czterech bohaterowie, którzy zmierzają się z Lokim i jego podwładnymi to Thorgeir, Tuva, Grim (nie mylić z pewną postacią norweskiej sceny blackowej! R.I.P.) i Hymer. Wybór postaci należy do Ciebie. Thorgeir jest dumnym, znakomicie przygotowanym do walki Wikingiem. Całym sercem oddanym Ody-



(świat bogów, gigantów, goblinów i krasnoludów). Nastąpi teraz ciężkie czasy dla ludzi i bogów. Odyn stracił całą swoją moc i klęska bogów była tylko kwestią

nowi i pragnącym mu służyć. Jego rodzina została pojmana przez Gigantów i uwięziona na

Islandii. Tuva jest z kolei córką Valkirii i śmiertelnika. Ojciec Tuwy został ranny w czasie walki i Valkiria miała go przenieść do Valhali. Stało się jednak inaczej, w szczególności jednak nie będziemy wchodzić. Po urodzeniu Tuwy Valkiria zmarła, a jej ojciec zabrał ją do Norwegii. Wkrótce zginął on z ręki swojego przyjaciela. Osamotniona Tuva pafa do dnia dzisiejszego chęcią zemsty. Trzeci z bohaterów, Grim urodził się na Gotlandii. Jest synem wielkiego wojownika i zagościł w domu Odyna. Gotowym walczyć za wszelką cenę z chrześcijaństwem (Skąd ja to znam? Czyżby scenarzyści VC słuchali tej samej muzyki co ja?). W

któremu marzy się zostać wodzem swojej wioski. Musi jednak wcześniej pomścić swego podstępnie zamordowanego ojca. Zemsta staje się jego przeznaczeniem... Fabuła wygląda, przynajmniej dla mnie, pa-

sjonująco. Ale chyba nie musisz być maniakiem mitologii nordyckiej, aby zagrać w Valhalla Chronicles. Poza umieszczeniem gry w realiach wczesnego Średniowiecza, VC nie będzie prawdopodobnie rozgrywką odbiegającą od innych rolepiew. Może z tą różnicą, że świat VC jest naprawdę olbrzymi. Gracz może przemierzyć całą Europę i dotrzeć do Vinlandu, czyli dzisiejszej Kanady (nic mnie tak nie denerwuje jak kłamliwe twierdzenie, że Kolumb odkrył Amerykę). Obok prawdziwego świata zawitasz również do miejsc znanych z mitologii, to jest Valhali, Hel, Muspelheim, Svartalfheim etc. W czasie podróży odwiedzisz małe wioski Wikingów w północnej Europie i wielkie miasta jak chociażby Micklagard (Konstantynopol). Na swej drodze ku przeznaczeniu napotkasz przyjaznych Ci bogów (m.in. Thora i Odyna), złego Lokiego, potwory, artefakty, dużo NPC i... wiele innych bardziej lub mniej atrakcyjnych dla Ciebie niespodzianek. Z ciekawostek technicznych, muszę wspomnieć o ustawieniu kamery. Tak jak w klasycznych grach tego gatunku jest ona ustawiona izometrycznie. Do wolnie można ją przybliżyć lub oddalać. Natomiast na zdjęciach obok możecie podziwiać próbkę umiejętności grafików Paradox Entertainment.

I to chyba wszystko co miałem Wam do przekazania o Valhalla Chronicles. W moim prywatnym notowaniu gier oczekiwanym, tytuł ten awansował do pierwszej trójki. Mam nadzieję, że podobnie ma się sprawa z Waszymi notowaniami. Czekam z niecierpliwością. □

Valhalla Chronicles
Paradox Entertainment

Zupełnie Nowe!

...I X-COM 8?

Microprose potwierdziło, że tworzy się coś, co fani serii nazwą powrotem do korzeni: grę taktyczną, podobną do UFO Enemy Unknown czy X-Com: Terror from the Deep. Woo-hoo! :)



GRAJ W OKRĘTY

Hasbro postanowiło przenieść na ekran komputera klasyczną zabawę znudzonych uczniów - grę w okręty. Naturalnie po odpowiednim wzbogaceniu, rozbudowaniu itp. itd. Będzie się to nazywać Battleship: Surface Thunder. Premiera w każdej chwili. A wiecie co oferuje gra? Widok w FPP, tryb gry akcji, elementy przygodówki (!!!), 20 kampanii, tryb klasyczny itp. itd.



TOMB RAIDER 5

Oficjalnie ogłoszono, iż kolejna część przygód Lary C. będzie nosiła tytuł: Tomb Raider Chronicles. Gra jest już mocno zaawansowana, premiery można oczekiwać w okolicy Bożego Narodzenia (czyli: zno-



wu styczniową okładką CDA będzie z Larą? :)). Lara przemierzy m.in. Rzym, wnętrza niemieckiego U-boat, małą irlandzką wyspę i wieżę hi-tech (stereo? :)). W niektórych z nich cofniemy się znów do młodości Lary (czyli sweet sixteen). Jak widać na obrazkach, engine podrasowano, zwiększając ilość detali i jakość efektów świetlnych. Zwiększono też interaktywność w obrębie etapu. Lara zmądrzała, w menu znajdziecie nową opcję: search ("szukaj"). Pani archeolog zyskała też na gracji ruchu (twierdząc animację, nowe sekwencje działań) i umie posługiwać się snajperką. Zwiększono też AI wrogów. Swoją drogą wrogowie nie są dżentelmenami, biją kobiety (pięchami!) nawet takie jak Lara. Naturalnie można odgadnąć :). Lara Kompat? Cemu nie. Aha - Lara mu-

Zupełnie Nowe!



siała oglądać Matrixa, gdyż jeden z jej kostiumów, w którym wystąpi, jakoś BARDZO dziwnie się kojarzy... I ostatnia informacja: TR5 będzie wyposażony w edytor leveli! No, teraz się zacznie...

• KISS OD KISS

Kolekcjonerom anonujemy pojawienie się specjalnej (limitowanej) wersji shootera KISS. W pudełku znajdziecie plakat z podpisanymi członkami zespołu, mini przewodnik po grze + parę artworków z autografami grafików. Do tego będzie specjalna okładka, nawiązująca do okładek płyt Kiss.

• MATRIX ATAKUJE

Nie, nie film! Matrix Games to firma, która wzięła się za "odświeżanie" dawnych gier SSL. Po wydaniu Steel Panthers At War, firma wzięła się za inną strategię: War in Russia, czyli walki na froncie wschodnim w latach 1941-45. Co więcej gry te są do wzięcia za darmo, wystarczy ściągnąć je z sieci.

• BG 2 - ZAMIESZANIE

BioWare opuściła właśnie (z niewiadomych jak zawsze przyczyn) jedną z głównych osób w zespole pracującym nad Baldur's Gate 2: Shadows of Amn - Ben Smestad. Reszta ekipy twierdzi, że nie zakłóci to prac ani daty premiery gry... Sie zobaczy. Na razie popatrzcie na nowe screeny...



• DARK ZION - OUT

Wombat Games wystrzyżynała pracę nad grą, którą robiła od 1998. Robiący ją zespół został rozwiązany. Przypomnijmy, że gra bazowała na książkach Tada Williamisa, znanego autora sf, który zresztą był konsultantem w grze. Na cóż - nie wyszło...

• DRUŻYNA THIEFA III

Oto drużyna, tworząca trzeciego Thiefa: szefem programistów będzie Warren Spector z Ion Storm, twórca Deus Ex i pierwszego Thiefa. Będzie też tam Randy Smith, współtwórca Thiefa 1 i 2, Emil Pagliarulo, twórca poziomów w Thief Gold i Thief 2 i jeszcze paru innych koleśki, którzy już wcześniej robili jednego (albo i oboj) Thiefa. Można zatem optymistycznie patrzeć w przyszłość.

Caeron 3000

Wielbiciele online'owych rolplejów mogą spać spokojnie (tzn. jeśli nie liczyć polityki cenowej TP SA), panowie z Magique Productions szykują bowiem właśnie dla nich kolejny nowy, smakowity kąsek. Mowa o grze zatytułowanej Caeron 3000, wcześniej znanej też pod nazwą Infinium. Ma to być, według zapowiedzi autorów, prawdziwy hiciór; Magique planuje wyposażać swój program w cechy, których do tej pory uświadczyc nigdzie indziej nie było jak.

Todbringer

Historia jest taka: Caeron 3000 rozgrywać się będzie na sześciu planetach w systemie słonecznym Caeron, w galaktyce Andromedy. Jedna z nich, zwana Andraeus, przez długie lata pogrążona była w okrutnej wojnie, która groziła unicestwieniem całej planety. W wojnie tej po jednej stronie barykady stanęli ci, którzy z nabożnym niemal szacunkiem czcili technologię i jej osiągnięcia, po drugiej zaś stronie walkę podjęli ci, którzy nowości i postępowi postanowili powiedzieć zdecydowane "nie". Rezultatem tej przerażającej batalii było powstanie pięciu całkowicie różnych ras, które od tej pory dzielić musiały swą ziemię między siebie. Paręset lat później, długo po ustaniu tej wyniszczającej wojny, zagrożenie znowu przypomina o sobie. Hawkeeni, pochodzący z niedalekiej planety Rehtulim, postanowili podbić i ujarzmić

przecież w Falloucie. Niemniej jednak jest to pomysł dobry i godzien naśladowania.

Kolejną innowacją ma być to, że postać, którą kierujemy, może łatwo zginąć ostatecznie, "na śmierć". Jednakowoż, aby dać graczom uczciwą szansę pobawić programem się, dostępne mają być centra klonowania. Wystarczy odwiedzić je co jakiś czas, by w wypadku permanentnej śmierci naszego bohatera móc skorzystać z jego



Jeśli chodzi o wy-maganie sprzętowe, to giera ma hulać już na Pentium

300 z 64 megabajtami

RAM-u; potrzeb-

ny jednak bę-

dzie szybki, 56-

kilowy modem,

oraz akcelerator 3D z co

najmniej 4MB RAM. Wyko-

rzystywany będzie DirectX 8

(heh, przecież jeszcze go nie ma...),

enviromental audio, dynamiczne efekty

światłne i dźwiękowe, MIP-mapping,

mgła i wielokanałowa animacja. Cóż,

robi wrażenie...

Zapowiada się więc całkiem miła giera.

Na jej premierę oraz zweryfikowanie

zapewnień i obietnic chłopaków z Magi-

que przyjdzie nam jednak jeszcze sporo

počkać - w rubryczce "data premiery"

widnieje nieprzyjemne dla nas "jeszcze

nie ogłoszono". Trudno więc zgadywać,

kiedy obejrzymy Caerona 3000, oba-

wiam się jednak, że sporo wody w Wiśle

upłynie... A może przez ten czas TP SA

zlituje się nad nami i odpuści trochę z

opłatami za połączenie z netem? Ech,

marzenia...

Caeron 3000
Magique Productions

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO...



[opisy gier](#)
[kody do gier](#)
[recenzje](#)
[solucje](#)
[drivery](#)
[nowinki](#)

Prowadzimy także sprzedaż hurtową.
Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt
e-mail'em: **hurt@timsoft.pl**

przez Internet TANIEJ!!



e-mail: sklep@timsoft.pl

SKLEP WYSYŁKOWY



Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 25 września 2000. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł (opłata obejmuje dodatków 12-miesięczną prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl. Zamówienia pocztowe prosimy przysłać na kartach pocztowych, kończnie z dopiskiem **C10** na adres: **TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211**.

CENNIK GIER PC CD-ROM															
N - nowość, Z - zapowiadana, H - hit															
	Z	Colin McRae Rally	99,00	Final Fantasy VIII	159,00	Jazz Jackass 2 PL	49,95	Parasit General3D: Scorch'd Earth	99,00	Z	Shadow Watch	199,00	Z	Tombs Raider: Unleashed Business	99,00
		COMMANDOS	69,95	FINAL LIBERATION	69,95	Jet Jaguar 4 - Fortress America	99,00	Peoples General3D	69,00	H	Shogun PL	119,00	T	Top Gun Hornets	119,00
		Commandos-Mission 2.	99,00	Rampak 2	99,00	Kiss Psycho Circus: Nightmare Child	159,00	PHANTASMA MAGRIA	69,95		Sid Meier's Gettysburg	39,95		Total Annihilation - 2 Kingdoms	69,95
3 W 1 PL		Cool Pool	80,00	Rest Command (Jarek)	99,00	N Ksiazka PL	99,00	Phantasmagoria 2	69,95	H	Silent Hunter Commander Edit.	69,95		Total Annihilation	49,95
Z	4	Exodus	159,00	Flight Unlimited 3	139,00	Knight's & Merchants PL	99,95	Plazan PL	99,95		Silent Hunter II	89,00		Transport	89,00
		A.D. 2044 PL	45,00	Flora	99,00	Kronki Gogolewski Księżyc PL	99,00	12 miss + Kręśka Faron.	159,00		Trailers Gate 2	79,00		Trailers Gate 2	79,00
		ABE'S EVILUTION	59,00	Crashers Adventures	99,00	Klasyka i Techno PL	59,95	Play Syndicate PL	69,95	H	Sim City 3000 PL	109,00		Trailers Gate 2	79,00
		Age Ventura-Pol Detskity PL	69,95	Crime Cities PL	99,95	Force 21	159,00	Planescape: Tormant PL	159,00		Sim City 3000+Populus PL	109,00		Trailers Gate 2	79,00
		ACM 1918 PL	49,95	Croc 2	109,00	Force Commander	189,00	Police Quest SWAT 2	69,95		Sim City The Sorcerer PL	79,00		Trailers Gate 2	79,00
		Adas i Półnarnia - grafia zgrana	69,95	Dakabata	139,00	Formula 1	119,00	Pompeii PL	79,00		Sim The Sorcerer 2 PL	29,90		Trailers Gate 2	79,00
		Age of Empires 1 + poradnik PL	229,00	Age of Empires 2	139,00	FreeSpace 2	99,95	Populus 3: The Beginning PL	99,00		Sim The Sorcerer 2 PL	29,90		Trailers Gate 2	79,00
		Age of Sais 2	69,95	Dark Ragn 2	169,00	FreeSpace: Wielka wojna PL	49,95	Premier (F)AI League Manager 2001	119,00		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Age of Wonders	159,00	Delta Force 2	129,00	Frogs	39,00	Premier (F)AI League Stars 2001	119,00		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Agarta PL	49,95	Demise PL	99,00	Gabriel Knight 3: Blood of Sacred	159,00	Racer PL	109,00		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Alone	159,00	Descent 3 PL	79,95	Get Medieval PL	49,95	Race PL	109,00		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Airport Inc	159,00	Deflection Derby II PL	89,00	Gecko 17 PL	99,00	Prince of Persia 1 i 2	99,00		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		2 Alien vs Predator - Gold Edition	119,00	Deus Ex	139,00	Z Grand Prix 2	99,00	Prince of Persia 2	99,00		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Alcent Conquest	59,95	Devil Inside PL	29,00	Grand Prix Legend	69,00	Prizefighter	99,00		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Alcent Conquest PL	59,95	DIABLO 2 PL	69,95	Grand Prix World	69,00	Quest for Glory V: Dragon Fire	89,00		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Alpha Centauri	69,00	DIABLO 2 PL	69,95	Grand Theft Auto 2 PL + koszka	99,00	Quest for Glory V: Dragon Fire	89,00		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Asterix i Obelix Kontra Caesar PL	79,00	DIABLO 2 PL	69,95	Grand Theft Auto 2 PL + koszka	99,00	Quest for Glory V: Dragon Fire	89,00		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Atlantis 2 PL	79,00	DIABLO 2 PL	69,95	Grand Theft Auto 2 PL + koszka	99,00	Quest for Glory V: Dragon Fire	89,00		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Atlantis PL	39,95	DIABLO 2 PL	69,95	Grand Theft Auto 2 PL + koszka	99,00	Quest for Glory V: Dragon Fire	89,00		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Atlas PL	39,95	DIABLO 2 PL	69,95	Grand Theft Auto 2 PL + koszka	99,00	Quest for Glory V: Dragon Fire	89,00		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		B-17 Flying Fortress	59,00	DIABLO 2 PL	69,95	Grand Theft Auto 2 PL + koszka	99,00	Quest for Glory V: Dragon Fire	89,00		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Bazyl	79,00	DIABLO 2 PL	69,95	Grand Theft Auto 2 PL + koszka	99,00	Quest for Glory V: Dragon Fire	89,00		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Baldurs Gata + Miejs PL	159,00	DIABLO 2 PL	69,95	Grand Theft Auto 2 PL + koszka	99,00	Quest for Glory V: Dragon Fire	89,00		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Baldurs Gata 2 PL	59,95	DUNE 2000	59,00	Heavy Metal: FAKK2	159,00	Red Baron 2	69,95		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		BALLS OF STEEL	59,95	Dungeons Keeper 2 PL	59,00	HERETIC II	129,00	Red Baron 2	69,95		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Battle Isle II (PL)	29,95	Earth 2150 PL	39,00	Heroes M&M 3: Armagedon's Blade PL	49,00	Red Baron 2	69,95		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Battle - Prelude to Waterloo	39,95	Earthworm Jim 3D PL	49,95	Heroes of Might & Magic 2 PL	79,00	Red Baron 2	69,95		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Batzone	39,95	Emergency PL	39,95	Heroes of Might & Magic 2 PL	79,00	Red Baron 2	69,95		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Batzone 2	169,00	Euro 2000	119,00	Heroes of Might & Magic 2 PL	79,00	Red Baron 2	69,95		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		BLADE RUNNER	59,00	Extremesport PL	69,95	Hidden+Dangerous + Dots Ejects	39,00	Red Baron 2	69,95		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Blair Witch: Rustin Parr	99,00	Extreme Assault PL	99,00	Hitler's Katze	39,00	Red Baron 2	69,95		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		BLOOD 2	99,00	Extreme Biker	99,00	Historia Piskarskiej Rep. Polski	49,00	Red Baron 2	69,95		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		+ misje (The Nightmares Levels)	59,95	F-14 Fleet Defender	39,00	Hokos Pokus Różowa Pantera PL	69,00	Red Baron 2	69,95		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Broken Sword 2	59,95	F-15 (Nag)	59,00	Homeworld	159,00	Red Baron 2	69,95		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Broken Sword 3	79,00	Flyin' 95 PL	155,00	Homeworld	159,00	Red Baron 2	69,95		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		C&C Red Alert 2	119,00	F16 Fighting Falcon	39,00	HoMM Shadow of Death PL	99,00	Red Baron 2	69,95		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		C&C Tiberian Sun	109,00	F22 Fighting Light	129,00	Hopkins FBI PL	69,00	Red Baron 2	69,95		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		C&C Tiberian: Sun-Firestorm	79,00	F/A-18 - (Jane's)	159,00	Hugo PL + Koszka	99,00	Red Baron 2	69,95		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		C&C Worldwide Warfare	109,00	F/A-18 Super Hornet	129,00	Incurs PL	49,00	Red Baron 2	69,95		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Champion Manager 3 + Liga PL	129,00	Falcon 3.0	39,00	Iron Wolf	49,00	Red Baron 2	69,95		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Championmaster 5500	99,00	Fall Wars 1939	39,00	Ignition	39,95	Red Baron 2	69,95		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Championmaster 8000	99,00	Faust PL	79,00	Imperialism 2: Age of Exploration	69,00	Red Baron 2	69,95		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Castrol Honda Superbike 2000 PL	69,00	Fields of Fire	39,00	Imperium Galactica II ang	119,00	Red Baron 2	69,95		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Championship Manager 2000 (9900)	129,00	Fields of Glory	35,00	Intergalaxy	39,00	Red Baron 2	69,95		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Championship Manager 3 + Liga PL	129,00	Flora	99,00	Intergalaxy	39,00	Red Baron 2	69,95		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Championmaster 5500	99,00	FIFA 2000	99,00	Intergalaxy	39,00	Red Baron 2	69,95		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Championmaster 8000	99,00	Fighter Pilot	99,00	Intergalaxy	39,00	Red Baron 2	69,95		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Civilization 2: Próba Casusa PL	69,00	Fighter Squadron	99,00	J&P - przygodówka PL	29,90	Red Baron 2	69,95		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Civilization: Cal to Power	79,00	Z FIGHTING FORM	99,95	Jack Drongo PL	49,95	Red Baron 2	69,95		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Clos Combat 1944	159,00	Fighting Steel	159,00	Jagged Alliance 2 PL	99,00	Red Baron 2	69,95		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00
		Codemaster Etern	59,95	Z FINAL FANTASY VII	109,00	Jazz Jackass 2 PL + dot. Pozymy	49,95	Red Baron 2	69,95		Sim Swatowit Zycie PL	69,95		Trailers Gate 2	79,00



Zupełnie Nowe!

•TOMB RAIDER,
SCENA PIERWSZA - KLAPSI!

Rozpoczęły się zdjęcia do Tomb Raider The Movie (przypominamy, w roli głównej Angelina Jolie widziana ostatnio w "60 sekund" - miniam... :). Z tego co wiadomo ma być on pierwszym z trzech filmów o dzielnej pani archeolog - Larze Croft (gdzie ja już słyszałem to nazwisko... :).

•SQUAD LEADER ŻYJE!

Jak się okazuje sugestie o śmierci tej gry były lekko przesadzone. Avalon Hill wyda ją i to ponoć szybciej niż się spodziewamy! (Bo wczesną jesienią). Będzie to turówka w 3D, w której wcielimy się w żołnierzy walczących w czasie historycznych bitew II wojny światowej. Ciekawe czy ta gra przebieże Combat Mission (stworzony przez ludzi, którzy pierwotnie pracowali nad SL...).

•UBI STORM?

Wedle niepotwierdzonych pogłosków, Ubi Soft przymierza się do wykupienia Red Storm Entertainment. Obie firmy póki co dyplomatycznie milczą.

•WEREWOLF - SKASOWANY?

Pamiętacie jeszcze projekt Werewolf: The Apocalypse? Rewelacyjnie zapowiadający się First Person Shooter na engine Unrealu, oparty na storytellin-gowym systemie role-playing z wolkami w roli głównej? Dzieci Gai zmartwią się zapewne słysząc, że najprawdopodobniej nic z niego nie będzie...

•DEUS EX 2?

Tak! ...to było do przewidzenia! :). Niewiele o nim jak na razie wiadomo prócz tego, że całością zarządzać będzie Warren Spector, szef "tego lepszego" odłamu ION Storm.

•ULTIMA X?

Na razie jedynie petycja fanów do EA, by wymusiła na Lordzie Britishu powrót do Britanii. Kto wie, może coś z tego wyniknie?

•MISSION PACK DO DEUS EX?

"Niewykłuczone" - oto odpowiedź Eidos Interactive na pytanie, czy pojawi się takowy. Yasu, Allor - co Wy na to?

•HALO - PC?

Konsolowcy rozpuszczali wredne plotki, że najnowsza gra Bungie, Halo, pojawi się tylko na ich maszynki. Z satysfakcją prostujemy te brednie. Halo jak najbardziej będzie także na PC!

•HALF-LIFE W KINACH?

Ten news jest na prawach plotki, bo NIC oficjalnie nie wiadomo. W każdym razie Sierra i Valve przymierzają się do zawarcia umowy z dużą wytwórnią, celem zekranizowania tej gry...

•HALF-LIFE PLATINUM

Pod koniec roku zobaczymy platynową edycję tej gry. A w niej oryginalną (ale upatchowaną) wersję H-L, Opposing Force, Team Fortress Classic, kupę modów i przewodnik po grze.

IL-2 Sturmovik

Lotnictwo w zasadzie wygrało dla sprzymierzonych II wojnę światową. Oka-
zało się, że ten, kto panuje w powietrzu, ma też przewagę na lądzie. Gdyby
nie alianckie myśliwce, bombowce i samoloty szturmowe, nie jestem pe-
wien, kto wygrałby tę wojnę. W dzień amerykańskie bombowce pacyfi-
kowały niemieckie fabryki i miasta, (w nocy robiły to angielskie Lancastery).
Alianckie Typhoony, Tempesty i Mosquito tropiły kolumny czołgów i pociągi z
dostawami, atakując też wroga na jego zapleczu. Podobną rolę, jak Mosquito,
na froncie wschodnim spełniały szturmowce IL-2, które są bohaterami
najnowszej gry firmy Blue Byte.

zimny dreszcz na plecach,
gdy lotem koszącym
będzie mknął trzy-
dzieści metrów nad zie-
mią i wierzchołkami
drzew, kiedy najdrob-
niejszy błąd może
zakończyć się śmier-
cią. Sturmovik to jednak nie tylko symu-
lator tego wspaniałego szturmowca.

Zasiąść tu można za sterami
szesnastu innych sa-
molotów radzieckich i niemieckich. Będą
to m.in. Mig-3, LaGG-3, P-39 (były one
przekazane lotnictwu ZSRR na podsta-
wie umowy "lend-lease") i Bf-109 wer-
sji F i G. Oprócz tego, komputer kontro-
luje 24 typy samolotów, takich jak np.
Ju 87 "Stuka", a na lądzie i morzu
porusza się około 65 rodzajów we-
hikulów (m.in. czołgi, flaki, niszczy-
ciele, okręty pod-
wodne, tor-
pedowce
etc.).

Ulver

Jak się łatwo zorientować IL-2 Sturmo-
vik jest symulatorem tego radzieckiego
szturmowca. Wreszcie jakaś odmiana,
bo ostatnia gra, jaka oferowała graczom
możliwość latania szturmowym samo-
lotem z okresu II wojny (a konkretnie
Mosquito) nazywała się Ace Of Aces i
ukazała się... na małym Atari jakieś
piętnaście lat temu (dla niej kupiłem
sobie stację dysków). Dodatkową
atrakcją jest miejsce umieszczenia akcji
symulatora. Praktycznie wszystkie tego
typu gry dzieją się na froncie zachod-
nim lub w Afryce, a Sturmovik rzuca
nas w wir walki na Wschodzie. I bardzo
dobrze, bo i tam działy się ciekawe
rzeczy. Podniebne starcia myśliwców
były zacięte, ale to właśnie IL-2 zdobyły
sobie największe uznanie wśród obu
walczących stron. Ru-
scy nazywali je "Latającymi
Czołgami", Niemcy "Czarną
Śmiercią", a piloci Luftwaffe "Be-
tonowymi Samolotami" z racji tego,
że trudno je było zestrzelić (opancerze-
nie tej maszyny ważyło pół tony...).
Wcielając się w rolę pilota "Latającego
Czołgu" będziesz mógł wykonywać ty-
powe dla tych szturmowców zadania.

Rozbijając niemieckie kolumny pancerne,
niszczyć pociągi i flaki (czyli stanowiska
baterii przeciwlotniczej) i walczyć z
polującymi na Ciebie Bf-109. A misje te
odznaczać mają się nieprawdopodob-
nym realizmem. Gracz ma czuć

Ale tak naprawdę to Sturmovik przy-
ciągnął moją uwagę przede wszystkim
screenami. Wygląda po prostu... (tu
wstaw kilka dosadnych wyrażen okre-
ślających potencjalny super hit). No
dobra, tym słowem może być OSZAŁA-
MIAJĄCO! Spójrzcie tylko na screeny
obok i uwierzcie mi, że na 17" monitorze
wyglądają o niebo lepiej! Co za dbałość
o szczegóły i jakie fantastyczne efekty
wybuchów. Arghhh! Co się będę rozpi-
sywał, wolę, by zmieściło się więcej
obrazków. Na zakończenie podam tyl-
ko, że w grze sieciowa jest przeznaczona
dla szesnastu osób, a Blue Byte urucho-
mi specjalny serwer do gry w Sturmovi-
ka. Premiera w grudniu, a ja już nie
mogę się doczekać. □

IL-2 Sturmovik
Blue Byte

U NAS DOSTANIESZ WIĘCEJ ZA TĘ SAMĄ CENĘ SKLEP WYSYŁKOWY

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18

Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog, lub złóż zamówienie przez Internet a będziesz tą drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

WYSYŁKA GRATIS

- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

SUPERPROMOCJA TYLKO W PAŹDZIERNIKU

Zamawiając programy za minimum:

- **69 zł - dostajesz firmowy długopis, a także kupujesz po specjalnej cenie podane gry:**



- **119 zł DODATKOWO dostajesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRĄ NIESPODZIANKĄ (PEŁNĄ WERSJĘ)**

TOMSOFT



ul. Krzywa 4, 05-077 Wesola 4, tel. (022) 773 19 82, (060) 128 23 63, fax: (022) 773 36 14, e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

SKLEP INTERNETOWY: WWW.TOMSOFT.COM.PL

POLECAMY POLECAMY



DODATKOWO
wśród wszystkich klientów którzy zamówią FIFA 2001 rozdajemy:
• 5 t-shirtów z podpisami członków polskiej reprezentacji
• 5 oryginalnych joysticków firmy Electronic Arts
• 20 mouse padów



W naszej ofercie ponadto:

Asterix i Obelix kontra Cezar pl	69	Earth 2150 pl	89	Resident Evil 3-Nemesis	tel. 79
Aztec pl	69	Faust pl	79	Rollercoaster Tycoon pl	79
Black and White	tel. 119	Final Fantasy 8 + Mouse Pad	159	Rollercoaster Tycoon misje pl	45
C&C: Worldwide Warfare	119	Freespace 2 pl	79	Star Trek Voyager: Elite Force	tel. 99
Carmageddon 2000 TDR	99	Half-Life Gener. + T-shirt	159	Starcraft	99
Championship Manager 2000	125	Hokus Pokus Różowa Pantera pl	69	Tachyon	99
Cleopatra pl	99	Kiss - Psycho Circus	159	Tony Hawk Pro Skater 2	tel. 199
Colin McRae Rally 2	tel. 99	Konung - Legend of the North pl	99	Vampire	
Commandos 2	tel. 99	Liga Polska Manager 2000 pl	99		
Croc 2	109	Music Maker Gen. 5 pl	99		
Crime Cities pl	99	Mortyr pl + t-shirt	69		
Cywilizacja 2: Próba Czasu pl	tel. 79	Might & Magic 7 pl	79		
Daikatana	139	Need for Speed 5 Porsche	119		
Dark Reign 2	169	NHL 2000	79		
Driver	99	NOX	79		
Earthworm Jim 3D pl	69	Railroad Tycoon 2 pl	99		



PC SPEED DRIVE

319 zł

Po raz pierwszy w tej cenie z funkcją wstrząsową! PROMOCJA mikrofon STEREO GRATIS !!!



SUPER CENA!!!

1 rok gwarancji

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

Zupełnie Nowe!

• PERYSKOP W... GRUDNIU

Premiera Silent Hunter 2 została przesunięta na grudzień. I ponoć jest to już data absolutnie pewna...

• CO NA ECTS?

Gdy piszę te słowa jest jeszcze przed targami, gdy Wy je czytacie - już po. Zatem troszkę dźwięnie mi pisać co BĘDZIE, skoro to już BYŁO :). Nevermind. W zalewie tysięcy gier warto pamiętać o Metal Gear Solid 2 (połączenie Thiefa ze współczesnym komandosem i już macie tę grę). To może być jeden z kandydatów do tytułu gry roku. Warto też zapamiętać takie tytuły jak: Wild Wild Racing, Internet Football Club, Incoming Forces czy Hostile Waters.

• AKIMBO - PL GAME

Akimbo: Kung Fu Master. To kolejna gra stworzona przez Chaos Works (polska firma, znana na świecie choćby z Fire Fight). Tak, tak - to rdzennie polska gra, tworzona od ponad półtora roku. Jest to gra akcji 2D (bliższa platformówce niż nawalance). Bohaterem jest Akimbo, adept szkoły kung-fu, który musi pokonać złego smoka Fangga. Ten zaś uwieźił mieszkańców Wyspy Żółwi. Aby dokopać Fangga, Akimbo musi zwinąć 6 światów, w których będzie kolekcjonował elementy magicznego zaklęcia... No dobra, fabuła na tyle - za przeproszeniem - durna, by dobrze komponować się w to, co teraz robi się na Zachodzie. W każdym razie wizualnie gierka wygląda sympatycznie, autorzy postarali się o masę zróżnicowanych przeciwników. Akimbo oprócz prania po gębach może też robić wiele innych rzeczy... Zatem całość może być przyjęta ciepło. Autorom życzymy, by gra okazała się co najmniej tak udana jak Fire Fight. Premiera na dniach.



• NOWOŚCI Z CD PROJEKT

• Grand Prix 3

Już od końca sierpnia wszyscy fani Formuły 1 mogą cieszyć się jedną z najlepszych gier z tej dziedziny. Polska wersja językowa kosztuje 99 PLN i, co ciekawe, na rynku ukazała się niewiele ponad miesiąc od premiery zachodniej...

• Larry 7 ze Stuhren!

Najciekawsza, ostatnia część przygód znanej chyba wszystkim serii "Larry" doczeka się polskiej wersji językowej! Obecnie wiadomo już, że głównemu bohaterowi głosu użyczy sam Jerzy Stuhr. Nieoficjalnie mówi się o tym, że w grze wystąpi także Katarzyna Figura! Niestety, w momencie powstawania tego newsa, nie można było jeszcze potwierdzić tej informacji.



Midtown Madness 2

"Microsoftowe szaleństwo" weszło właśnie w swe drugie stadium. Kolejno pochłaniane przez nie tytuły - Monster Truck i Motocross wyszły zeń całkowicie odmienione - te "dwójki" stanowiły i wciąż stanowią jedno z najlepiej przygotowanych gier tego typu w ogóle. Wypada więc tylko cieszyć się, że już na dniach (jakis miesiąc?) półki sklepowe ugną się na chwil kilka pod ciężarem sequela do świetnego "Śródmiejskiego Szaleństwa". Panie, panowie - pozwólcie, że przedstawię Wam Microsoft Midtown Madness 2, kolejną szansę na rozbijanie się w warunkach ekstremalnych, na ulicach miasta, w asyście wyjąjących syren policyjnych i krzyków przerażonych przechodniów!

Gem.in!



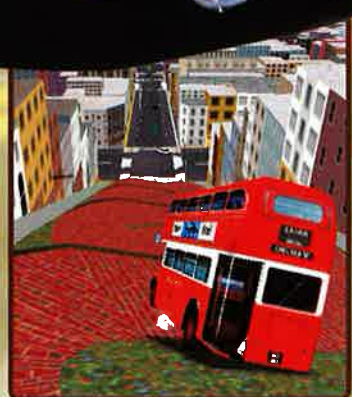
hoo! - Londyn! Nareszcie można będzie pojeździć po niewłaściwej stronie drogi! A jakie to może oznaczać problemy może wiedzieć tylko ten, kto uczył się jeździć u nas, a potem pogrywał sobie w

GTA Londyn - kiedy to każde, wydawałoby się

banalne, prześlizgnięcie tuż obok włączającego się w ruch autobusu kończyło się jako ornament na kratownicy jego silnika...

Będzie zaś czym się ślizgać i czym kończyć. W Midtown Madness 2 w nasze łapki wpadnie 10 (hm... w porównaniu z liczbą nieoficjalnych, stworzonych przez fanów do Chica-

Warto od razu sprostować podaną wyżej informację, zapowiadającą jazdę po mieście. W rzeczywistości bowiem, na skutek tego, że cyfra 2 została potraktowana przez twórców gry jako najważniejsza wytyczna determinująca przebieg prac scenarii miejskich jest... 2! Stanowi to sporą różnicę w stosunku do Midtown Madness (zwanego obecnie: Chicago Edition), gdzie ścigać się czy włączyć można było na jednej, po paru godzinach zabawy znanej tak jak mnie układ pubów we wrocławskim rynku... Tymi dwoma nowymi, dołączonymi niniejszym do Wietrznego Miasta będą San Francisco (z jego Złotą Bramą) i... woo-



go - niezbyt to wiele...) zupełnie nowych autek - m.in. cuda w rodzaju Astona DB, czy fenomenalnej Audicy TT. Ale nie tylko - będzie okazja pojeździć również po SF np. ogromnym, czerwonym jak wóz strażacki... wozem strażackim (taaak!), a w Londynie - Mini Morrisem. Naturalnie, jeśli już o mieście nad Tamizą mowa - nie mogło zabraknąć żywych symboli tego wspaniałego grodu - wręcz boleśnie londyńskich, czarnych niczym smoła cabów, a nawet - double-deckera! Cieszy mnie również to, że można będzie zaliczyć sobie parę rundek w nowej scenarii również w

wysiedzianych już fotelach New Beetle'a czy mojego ukochanego Fastbacka. Miło będzie śmignąć sobie tym ostatnim, oczywiście prawym pasem, ze St. Martin's Lane przez Trafalgar Square w White Hall i zakończyć widowiskowym bączkiem na Downing Street!



uległ również nieco niedemokratyczny dotąd, jak na USA i UK, stosunek policji do łamiących prawo miejskich szaleńców - w dwójce nie będzie już ona koncentrować się tylko na graczu; będzie ścigać również i naszych przeciwników! Nareszcie...!



A ściślej - było by, gdyby nie fakt, że wbrew temu, co powszechnie sądzi się o wierności odwzorowania miast w Midtown Madness - nie są one dokładnym



odbiciem tych z rzeczywistości. W gruncie rzeczy to jedynie wariacje na ten temat - miasta te mają dawać złudzenie autentyczności, m.in. poprzez ogólne podobieństwo: uwzględnienie ich charakteru (wzniesienia w SF, wąskie, kręte uliczki w Londynie) i nawrzuć w nieodpowiedniej ilości elementów kojarzonych jednoznacznie - np. wspomnianego już Golden Gate i głównej arterii SF czy chociażby nazw i lokalizacji stacji metra (z którego tuneli, notabene, można będzie skorzystać, by skrócić sobie drogę z/do!). Znaczący pierw-



szej części i zarazem wielbicieli ultrarealizmu pocieszy jednak niewątpliwie to, że miasta zyskały na ogólnej wiarygodności - na chodnikach stać będą zaparkowane samochody, a niezniszczalne w Chicago drzewa mają wreszcie, trafione naszym rozpędzonym Hummerem, w uroczy sposób się rozsywać.

Podobnie, skądinąd, jak same samochody. W MM2 bowiem nie tylko poprawiono technikę jazdy, ale również system uszkodzeń. Po prawdziwie, to po obejrzeniu kilku filmów trudno mi uwierzyć w to pierwsze: autka ślizgają się jak wcześniej, jednak co do tego drugiego nie można mieć wątpliwości - odpadające zderzaki czy fruwające ponad dachami lusterka to widok, jak się zdaje, w SF i Londynie pospolity...
Usprawnienia

Ostatnie wyraźne novum w Midtown Madness 2 stanowić mają nowe tryby gry. W single player, obok znanych już wyścigów Blitz czy Checkpoint, pojawi się coś - nazwane Crash Course - gdzie, wcielając się odpowiednio (w SF) w kaskadera przy filmie akcji (Hollywood tuż, tuż...), bądź (Londyn) taksówkarza robiącego kurs w Imperial Cabbie Academy, zaliczać będziemy kolejne zadania o wzrastającym stopniu trudności. W multiplayer rewolucji nie będzie - zabawa w parę osób nawet w Chicago była jednym z najmocniejszych punktów gry - poprzestano więc na poprawieniu niedociągnięć z Chicago Edition, m.in. stabilności rozgrywki za pośrednictwem MSN Gaming Zone. Co jeszcze można dodać? Tylko jedno - premiera 25 października tego roku!



Midtown Madness 2
Microsoft

Zupełnie Nowe!

*Star Trek New Worlds

Kolejna gra z serii Star Trek, tym razem będzie to RTS w 3D. Gracz będzie mógł stanąć po stronie jednej z ras: Klingonów, Romulan lub Federacji. Oczywiście celem gry będzie zgładzenie przeciwników. Producenci SNW chwalią się jednak, że będzie się ona wyróżniała nietypowymi celami poszczególnych misji. Ponadto gra ma mieć jeden z najlepszych interfejsów obsługi jakie dotąd można było zobaczyć w pecetowych grach. Gra znajdzie się w sprzedaży w październiku, będzie w pełni zlokalizowana.



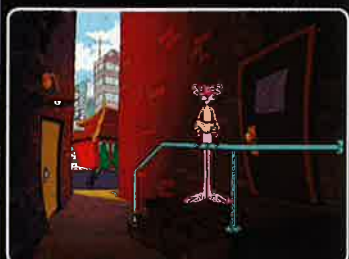
*Battle Isle IV

Kontynuacja jednej z najbardziej znanych strategii zbliża się do nas wielkimi krokami. Jak zapowiada Blue Byte, czwórka zachowa niesamowitą wprost grywalność i głębię taktyczną swoich poprzedników, a do tego zostanie tu wyprowadzonych kilka rewelacyjnych innowacji, o których bluebytowcy nie chcą na razie zbyt dużo mówić. Gra będzie miała, zgodnie z panującym trendem, w pełni trójwymiarową grafikę. Premiera w październiku.



*Różowa Pantera 2

Podobnie jak jej poprzednik, gra będzie kosztowała jedynie 69 PLN, ponadto wystąpi w niej wielu znanych polskich artystów. Tytułowemu bohaterowi głosu użyczy oczywiście Cezary Pazura. Premiera - listopad bieżącego roku.



*The Ring

Ta gra, przygodówka, mieszcząca się na 6(!) płytach CD będzie całkowicie spolszczona, a jej cena wyniesie prawdopodobnie... 79 PLN. Ring powinien trafić na półki sklepów już 20 września.

*Baldur's Gate 2

Premiera, jednej z najbardziej oczekiwanych w Polsce gier, zapowiadana jest na grudzień bieżącego roku. BG2 będzie oczywiście całkowicie spolszczona, a jej cena wyniesie prawdopodobnie 159 PLN.



Zupełnie Nowsi

Dla wszystkich spragnionych świeżutkich informacją mamy nie lada gratkę - screeny z bety Baldur's Gate 2, które nie znajdziecie w żadnym innym piśmie.

Gift

Rynek gier na PC nigdy nie narzekał na nadmiar platformówek. Cryo dostarczając zapewne lukę postanowiło sprezentować wielbicielom tego gatunku mały prezent. Gift, bo o nim mowa, będzie klasyczną grą platformowo-zręcznościową, okraszoną wszystkimi możliwymi bajkami graficznymi. Jak zapewniają panowie z Cryo, Gift to nie tylko wysoka grywalność ale i sporo humoru - ironiczne podteksty do Indiany Jonesa, Larry'ego Crofta i Raymana będą na porządku dziennym. Gra ukaże się w listopadzie.



• ASTERIX I INFOGRAMES

Jak do tej pory Asterix nie miał szczęścia przy przenoszeniu jego przygód na ekrany komputerów. To co się pojawiało, było tylko żenującym cieniem jego komiksowej wersji. Ale może teraz będzie lepiej? Infogrames przyspiesza się do nowego podejścia, a prace mają się zakończyć wiosną przyszłego roku.

• PAN TU NIE STAŁ!

Rzadko się zdarza, by firma poinformowała, że jest im przykro, ponieważ... zabrakło jej gier w magazynach i klienci muszą postać w kolejkach :). Tak stało się w wypadku Horse & Musket, strategii Shrapnel Games. Gra dostała znakomite recenzje na Zachodzie i ludzi kopnęli się do sklepów... a firma zwątpiła, bo wyłoczyła niewiele egz. gierki. Sami nie wierzyli w sukces? Zresztą poczytajcie kolejnego newsa to się jeszcze bardziej uśmiejecie :).

• ALE PROBLEM? :)

To, że od czasu do czasu producenci wstrzymują jakąś grę, nie jest niczym dziwnym. Ale pewnie zdziwi Was powód, dla którego twórca strategii, Shrapnel Games, wstrzymał na parę tygodni prace nad All American. The 82nd Airborne at Normandy. Otóż powodem jest NADMIERNA sprzedaż wcześniejszych gier SG! Tak jest, po prostu brak im ludzi, żeby robić dodatki do tamtych gier i pracować nad nowymi, więc - cóż prostszego - oderwano ludzi od nowych gier... Hm - a może by tak zwiększyć zatrudnienie? Ale to chyba za trywialne rozwiązanie, każdy by na to wpadł :).

• AQUARIUS

FPP + elementy RTS? Czemu nie, można spróbować - powiedzieli sobie twórcy i wymyślili grę Aqu-



The Ward

The Ward to prawie klasyczna przygodówka typu point'n'click, wyprodukowana przez mało znaną firmę (ja na przykład nie znam jej wcale!) Fragile Bits.

Qn'ik

W historię wprowadza nas bardzo długie intro. Streszczając jak tylko się da: Misja Apollo 19 polegająca na zbadaniu niespodziewanych zmian sejsmicznych wykrytych na powierzchni Księżyca, nie mogła zostać zakończona powodzeniem, gdyż ni stąd, ni zowąd trzysobowa załoga została zaatakowana przez UFO. Nie wszyscy jednak



zginęli, ma się rozumieć. Mógł przeżyć tylko jeden: Ty, gracz. I przed Tobą to właśnie staje zadanie realizacji misji, od której zależy Bardzo Wiele, czyli losy naszej cywilizacji. Oczywiście nie wszystko wiemy od razu. Wszystkie informacje pchające fabułę do przodu pojawiają się stopniowo, budując napięcie.

Tak więc rzucamy się w wir wydarzeń, klikania, myślenia i używania przedmiotów, czyli wszystkiego, bez czego fan przygodówek nie mógłby normalnie egzystować. Jest to w miarę typowa przygodówka 3D, utrzymana w klimatach horrorów 3D. Miejsce akcji nie ogranicza się tylko do powierzchni naszego satelity - będziemy zwiedzali tajemnicze bazy, polecimy na Marsa, a

nawet zwiedzimy, niekoniecznie ziemski, statek kosmiczny.

A jak wygląda sama gra? Ładnie (aczkolwiek jak na mój gust nieco zbyt sterylnie), renderowane lokacje, płynna animacja, bardzo dobry motion capture: wszystko oczywiście w oprawie z roku 2000. Choć nie

do końca. Sama gra zaś daje graczowi do wyboru [:]) aż jedną rozdzielczość: 640/480. No, ale skoro Diablo 2 & Blizzard może, to nie czepijmy się The Ward i FB. Warto również zaznaczyć, że pograć mogą również miłośnicy przygodówek z nieco słabszym sprzętem. Podawana przez producenta minimalna konfiguracja to zaledwie Pentium 133 i 32MB RAM. Niestety nie wiem, jak wtedy wyglądają filmiki i z jaką płynnością działa sama gra.

Gra ma dwa poziomy trudności, różniące się od siebie stopniem zaawansowania łamigłówek. Mianowicie: na łatwym poziomie łami-

główek praktycznie nie ma. :) Autorzy uczciwie uprzedzają, że pierwszy poziom trudności, pozwala nawet na ominięcie niektórych trudniejszych zadań logicznych. Gdy jednak gramy UCZCIWIE to wygląda na to, że gra do prostych się nie będzie zaliczała. Z tego co wiem, gra zostanie spolszczona i stosunkowo szybko trafi w ręce graczy. □



The Ward
Fragile Bits/Coda

Już w sprzedaży! Premiera 28 września!

„Gdybym miał opisać tę grę w jednym zdaniu, powiedziałbym, że łączy interfejs i wszechstronność Starcrafta, teren i zaznaczanie Total Annihilation, oraz masowe budowanie jednostek jak Command'n'Conquer – i łączy to wszystko w niewiarygodnie wciągającą grę”.

– RTS Domain

Submarine TITANS



Submarine Titans to strategia czasu rzeczywistego, która pozwala graczowi zostać przywódcą jednej z trzech cywilizacji w stanie wojny: zaawansowanymi technicznie Czarnymi Octopami, potężnie uzbrojonymi Białymi Rekinami czy tajemniczymi Silikonami. Rozgrywka toczy się w podwodnym świecie, gdzie gracz musi – zarządzając umiejętnie swoimi zasobami – budować jednostki i struktury niezbędne do ochrony przed wrogiem. Gra wzbudziła sensację i entuzjazm graczy na całym świecie, a to dzięki niesamowitym wprost rozwiązaniom technicznym, wciągającej rozgrywce i przepięknej grafice.

Submarine Titans zawiera ponad 100 jednostek i struktur, a także trójwymiarowy teren o pięciu poziomach, który pozwala jednostkom na zasłanianie się lub chowanie, np. w jaskiniach czy tunelach. Jednym z najciekawszych rozwiązań gry jest sztuczna inteligencja na czterech poziomach, od prostego po taki, który automatycznie dostosowuje się do klasy gracza: w ten sposób rozgrywką może się rozkoszować zarówno poszukiwacz chwilowej zabawy, jak i doświadczony taktik.

Grę można uruchomić w rozdzielczości od 800x600 po superwysoką 1280x1024, i to bez użycia karty 3D. Do rewelacyjnej grafiki dołożony jest trójwymiarowy dźwięk, dzięki któremu ułatwiona jest orientacja na mapie. Gracz może nakazywać swoim oddziałom formować się w dowolne formacje, zmieniać perspektywę i widok pola bitwy, wynajdywać własne technologie (aż do 40 wynalazków na cywilizację) czy też nawet kraść obce technologie. Submarine Titans posiada własny edytor misji, włącznie z w pełni programowalnym zachowaniem jednostek, oraz inteligentny losowy generator misji, który zapewnia długowieczność gry.

W trybie multiplayer może grać naraz aż do 24 graczy. Można przerwać rozgrywkę, nagrać ją i kontynuować w dowolnym momencie. Oprócz znanych trybów deathmatch czy teamplay są również między innymi tryby z konkretnymi scenariuszami do wypełnienia. Można również po prostu przyglądać się rozgrywce w trybie widza, i po cichu uczyć się najlepszych strategii.



Detaliczna sprzedaż wysyłkowa

tel.: (0 22) 864-78-25

Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki.

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Szukaj we wszystkich dobrych sklepach z grami!

Zupełnie Nowe!

arius. Nie wiadomo o niej za wiele - w każdym razie w grze można się przełączać z trybu akcji na RTS i odwrotnie. Można więc np. wsiąść do samochodu i ma być zachowany realizm jazdy i osobiście wykańczać wroga lub przełączyć się w tryb dowodzenia i tylko rzucać jednostki do boju...

•HYDROSPORT RACING

To kolejna wariacja na temat wyścigów łodzi motorowych. Wiadomo tyle, iż jej twórcy (Promethean Designs) postawili bardziej na realizm niż zrzędnosciowe ganienie się po wodzie. Do tego trasy mają biec po autentycznych rzekach (i nie tylko), widoki na brzegach będą więc zgodne z rzeczywistością, a sama woda ma po raz pierwszy zachowywać się jak woda, a nie jakaś plazma.

•PG 3: SCORCHED EARTH

Firma Mattel w ofensywie! Tym razem prezentuje nam nowe wcielenie kultowej dla strategów serii Panzer General. Ja wiem, że nazwa Mattel nie za dobrze się kojarzy fanom czołgów i tym podobnego zelsztwa, ale nie uprzedzajmy się z góry i dajmy im grze, i firmie szansę. W każdym razie gra chodzi na engine PG 3D Assault i dzieje się na froncie wschodnim. 250 scenariuszy + kampanie + battle generator. 100 nowych jednostek (będą Polacy! No!).



•I-WAR SIX?

Twórcy I-War (oba części) postanowili sprawdzić się w roli twórców gry symulującej działania służb specjalnych. Na razie trwają wstępne próby, nie wiadomo zatem nic więcej na temat tej hipotetycznej gierki.

•HOMEWORLD 1 I 1/2 - GOTOWY

Pamiętacie jak zapowiadaliśmy, iż Sierra Studios planuje wydanie czegoś pośredniego między ogromnym demem Homeworld a mini-packiem z misjami? Pewnie tak... W każdym razie to coś ujrzało już światło dzienne. Zawiera "demo" misję treningową + 4 pierwsze misje z gry + dodatkową nową misję.

•RUSZAJ USTAMI Z EA

Electronic Arts i LipSinc zawarli porozumienie. Dzięki niemu technologia synchronizowania ruchu ust postaci (w grach) - tak by ruch ust oddawał aktualnie wypowiadane głoski - będzie wykorzystywana w grach EA.

•SCARS OF VELIOUS

Tak brzmi podtytuł drugiego misyjnego packa do EverQuesta. Ukaze się on w końcu tego roku. Znajdzie w nim nowy, skutny lodem, kontynent (na południe od Antonicy) i jego lodowały uprzejmych mieszkańców (śmieszne orki, lodowe smoki - itp.).

COMMAND & CONQUER™ RENEGADE™

Command & Conquer powraca w diametralnie zmienionej formie. Westwood ciężko pracuje nad swą nową pozycją zatytułowaną C&C: Renegade. Będzie to nic innego, jak tylko strzelaninka w 3D, w której akcję - rozgrywaną się w świecie C&C - obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby. Wow!

Komińck aka Jakub Komińiarczuk

Doktor Ignacy Mobius został porwany przez agentów Bractwa NOD. Jako najmądrzejszy z ludzi i szef naukowców GDI był istotną osobą w całej organizacji. Nic więc dziwnego, że GDI wysłało na akcję ratunkową swego najlepszego człowieka - kapitana Nicka Parkera, kryptonim Havoc. Jest on Tytułowym Renegatem, twardelem, który wszystko robi sam i sam doprowadza do końca! Gość uwielbia wszelkie zagrywki poza zasadami, więc GDI wysyła go tylko wtedy, gdy nie ma innego wyjścia.

Po przeciwnej stronie jest choćby generał Gideon RaveShaw. Należy do elitarniej kadry NOD - BlackHand. Są to najlepsi cichociemni w bractwie. Zniknięcie naszego jajogłowego to jego sprawa. Jest szpiegiem doskonałym, dowódcą kolejnego pacjenta, czyli Mendoz - zimnego zabójcy, lojalnego wobec mistrza aż do śmierci. W przeszłości był członkiem grupy separatystów kolumbijskich -



Sword of Chagall. Był, gdyż jego metody były zbyt krwawe nawet dla największych ekstremistów... Do tej paczki dochodzi jeszcze Sakura, morderczyna na zlecenie, zatrudniana przez GDI do projektu Shadow Strike jeszcze przed przyjęciem Nicka Parkera na to stanowisko. Potem słuch o niej zaginął.



W sumie gra może okazać się bardzo pokręcona, pełna zwrotów akcji i innych nieoczekiwanych zdarzeń. A wszystko dzieje się w świecie C&C. Dzięki temu spotkamy wszystko to, do czego przyzwyczailiśmy się w C&C: zniwarki, Orca Bombery, czołgi, łaziki, Apache, Flame Tanki i całe mnóstwo innych pojazdów! I, jak zapowiadają twórcy, nie będą to tylko jakieś statyczne upiększacze. To MY będziemy tym ustrojostwem sterować! I to do woli, zero ograniczeń! Oczywiście

zmu, jaki występuje w NASCAR 2000! Na filmach dostępnych na www.bg-renegade.com widać zresztą, jak zachowuje się łazik... Podobny realizm będzie występował w obsłudze broni. Na razie wiadomo, że będziemy mieli dostęp do co najmniej 6 ich wersji:

M16 - standardowa broń przeciwko piechocie. Posiada tryb jednostrzałowy oraz automatyczny, przełączane między sobą.

Rewelacyjna gra akcji 3D na engine **UNREAL**

Super przebój!

Super tanio!

Nadchodzi...

Jedyne

29⁹⁰
zł

G **SUPER** GRA

W numerze 1...

THE FALLEN

STAR TREK: DEEP SPACE NINE

...w polskiej wersji językowej!

Przełomowa dla gatunku przygodowa gra akcji w trzeciej osobie na ulepszonym engine Unreala. Jako Sisko, Kira lub Worf musisz odnaleźć Czerwone Sfery, grożące destrukcją Wszechświata. Gra posiada zaawansowany system kamer i animacji postaci (np. wyrazy twarzy zmieniają się w zależności od wypowiedzianych słów), spektakularny tryb renderingu partykli i oszałamiające efekty specjalne.

**Numer 1
kolekcyjnerski
z super
niespodzianką!
Szczegóły już
za miesiąc!**

Chcesz wiedzieć więcej?...

www.supergra.pl

Szukaj w kioskach i dobrych sklepach
z grami już w październiku!

Zupełnie Nowe!

rozieszczonych w 16 zonach. No i nowe zaklęcia, broń oraz patch przyspieszający działanie engine'u gry.

•MOŻE BYĆ TYLKO JEDEN!

Tjaa aż dziwne, że do tej pory nikt nie przerobił Nieśmiertelnego vel Highlandera na grę komputerową. To znaczy były takie plany, ale nici z tego wyszły. Drugie podejście do "Górala" zapowiedziała firma Kalisto. Z tym, że będzie to gra on-line. Więcej nic nie wiadomo.

•SPACE EMPIRES IV

Fanów tej serii zaciekawi informacja, iż grę wyda firma Sharpnel Software. Nie-fanów uświadamiamy, iż SE to kosmiczna strategia, w której tworzymy swe gwiazdne imperium (wystarczy spojrzeć na tytuł :)). A tworzymy za pomocą handlu, eksploracji planet, opracowywania nowych technologii, dyplomacji no i wojny (z udziałem dziesiątków najrozsądniejszych modeli statków). Jak ktoś chce, to oprócz strategii może to być także (nieco specyficzny) symulator walki. Troszkę szczegółów? Grafika w 24 bitach, w max. 1024x768. Gra w turach lub czasie rzeczywistym. Ponad 100 gwiazdnych systemów do opanowania. 500 możliwych technologii, 18 ras. Premiera jeszcze latem.



•BATTLE ISLE: DARKSPACE

Wiedzie co to? To nowa propozycja Blue Byte - gra akcji osadzona w realiach Battle Isle. No cóż, Incubation, łącząca strategię z akcją, sprawdziła się doskonale, więc czemu nie? Grę powinniśmy zobaczyć na początku 2001 roku. Sama gra nie będzie jednak tylko nawalanką w 3D - zawierać będzie elementy taktyki. W końcu dowodzimy drużyną komandosów, a oni nie tylko strzelają. Do przejścia tak solowe misje jak i kampanie. To może być niezłe! Taki X-Com + Commandos w jednym... Tyle tylko, że to gra online... premiera w 2001.

•TIMELINE W PAŹDZIERNIKU

Eidos oświadczył, iż Timeline (przygodówka 3D, bazująca na powieści Michaela Crichtona) pojawi się w sprzedaży w październiku. Przypomnijmy, że w grze będziemy podróżować w czasie.

•SMELLBLASTER...

Kiedys w "Na Luzie" pojawił się żartobliwy test Smellblastera - karty generujące zapach podczas gry. Uśmieleń się przy jego lekturze, myśląc że wyobraźnia ludzka jest nieograniczona. I... faktycznie. Taką kartę już się robi!!! Firma Digiscentis już opatentowała taki dynek i w ciągu roku będziemy mogli - np. wędrując lochem - czuć zapach stęchliny... Hm. A co będzie jak się trafi na nieświeże zwłoki? Grać z jakimś odświeżaczem zapachów w sprayu pod ręką? :)

•NOX QUEST

Ten dodatek do Noxa nie tylko jest już gotowy, ale można go sobie też ściągnąć za friko ze strony producenta (Westwood, jak możesz pytać!). Hekuba powraca!

COMMAND & CONQUER RENEGADE

THIS TIME, IT'S PERSONAL.

M203 - to, co wyżej, jednak dobrożone m i o t a - c z e m granatów kalibru 40 mm, co czyni je przydatnym również w walce z lekko opancerzonymi celami.



Pistolet - no cóż, gra bez tego szczegółu nie byłaby sobą. Jest wykorzystywany przez obie strony. Niby nie ma zauważalnej siły rażenia, ale za to oferuje możliwość podłączenia tłumika!

Chemical Sprayer - taki karabinek, wypływający Tiberium w postaci chmurki żrącego gazu. Bardzo efektywny przeciwko piechocie (chech.. konwencja naukowa już w tych czasach nie obowiązuje :-).

Sniper Rifle - tjaa... bardzo przydatna zabawka. Dzięki niej można zaościć ziemię z bardzo dużej odległości, robiąc to z dużą precyzją, dzięki zamontowanemu celownikowi optycznemu.

Na pewno nie są to wszystkie rodzaje uzbrojenia. Jest tak choćby z przyczyny takiej, że walczyć będziemy nie tylko z piechotą, lecz także ze śmigłowcami, czołgami i innymi badziewiami, na jakie może się natknąć piechota w C&C. Na screenach wyraźnie widać, jak nasz Havoc używa rakietnicy, celując do lecącego śmigłowca...

W trybie single player będziemy mogli zwiedzić bardzo duże połacie terenu. Większość misji dzieje się bowiem na standardowym Command & Conquerowskim polu bitwy. Zadania mają być rozbudowane, wymagające myślenia i innych dupereli, ale nie wiem, po co są potrzebne takim twardzieliom, jak my :-). Na dodatek do każdej budowli będzie można wejść! Tak, wejść i zniszczyć od wewnątrz! Pomysł świetny! Nie będą to jakieś malutkie lokacje (tj. wewnątrz budynków), lecz (czasem) potężne konstrukcje! Dla przykładu, Świątynia NOD posiada, oprócz nadziemnych konstrukcji, także 6 poziomów podziemi! Dodatkowo WSZYSTKIE budynki będą połączone takimi undergroundowymi tunelami. W grze dostępne będą wszystkie

budynki z C&C, jak na razie potwierdzono istnienie Świątyni, Rafinerii, Construction Yards itd. Inne sposoby interakcji pomiędzy nami a otoczeniem to dla przykładu możliwość wysadzenia budynków za pomocą min lub materiałów wybuchowych. Wszystko dla klienta.

Natomiast multik to multik. Tylko że rozbudowany. Pomysł z użytkowaniem wehikułów został poszerzony o możliwość używania ich dowolnie w czasie rozgrywki! Wyobraź sobie, że w czasie, gdy Twoja drużyna atakuje bazę przeciwnika, Ty wspomagasz ich z powietrza, używając Orca Bombera!! SUPER! Nie powiedziałem jeszcze nic o trybach roz(g)rywki. A zapowiadane są nowatorskie (poniekąd) rozwiązania. Klasyczny deathmatch, cooperative, capture the



go badziewia, nie. Ten ma udźwignąć do 256 (sic!) graczy w trybie multi! Teraz doświadczycie pełni rozgrywek klanowych! Już wiecie, dlaczego tryb C&C style tak bardzo mi się spodobał.

A sama grafika ma być (jak zwykle zresztą) oszałamiająca. Wszystkie jednostki i budynki mają składać się z ponad 7000 tysięcy polygonów, czyli będą bardziej szczegółowe niż te z Kaczki 3! Do tego pięknie poteksturowane... miód. Ofcoz tryb 32-bitowy rozumie się sam przez się. Na screenach wygląda to



flag. Ostatnią opcją ma być.. taadaam!.. Command & Conquer Style! O co tu chodzi? Po prostu budujecie bazę (macie żniwiarkę, które zdobywają kasę), w odpowiednich budynkach produkujecie broń, a także pojazdy! Super-COOL! Oczywiście wszystko w 3D i w ogóle... skryte ataki mile widziane. Ten tryb chyba najbardziej przypadnie mi do gustu, a to z powodu engine'u gry.

Skoro o nim mowa - Westwood zmuszony był do stworzenia własnego silnika. Po prostu planuje się zwykłe otwarte i twórcy nie odpowiadają żadne istniejące rozwiązania, więc szarpnęli się na napisanie własnego! I to nie byle jakie-

bardzo obiecująco. Problem polega na tym, że nie wiadomo do końca, jakie będą wymagania sprzętowe :-). Na wszystkich stronach napisane jest jednogłośnie - Windows 95 lub 98, Pentium 233, 32 MB RAM, akcelerator wspierający OpenGL lub Direct3D, karta muzyczna. Co na to powiem? Buachacha! W życiu w to nie uwierzę! To znaczy, gra na takim sprzęcie odpali, ale...

Pierwsza data wydania (najprawdopodobniej z dość długiej kolejki... to zima tego roku. W sumie, gdy to czytacie, nie jest to aż tak odległy termin.. Tak więc, czekajmy...

Command & Conquer: Renegade
Westwood

Super hit RPG w sprzedaży na początku października!

KONUNG

Legenda Północy

dobry cena
99
zł
dobry cena

profesjonalna polska wersja
PL
CODA
współpraca

W tajemniczej Krainie Północy potężny smok chroni w swojej jaskini Bransoletę Władzy, artefakt zapewniający kontrolę nad wszystkimi śmiertelnikami. Jedynym sposobem na zdobycie owego przedmiotu jest odnalezienie Smoczego Emuletu, którego trzy części znajdują się w rękach rywalizujących ze sobą sironniców.

Konung opowiada o fantastycznym świecie Skandynawii VII wieku, w którym historia spleta się z klasycznymi mitami i legendami. Nieśmiertelni bohaterowie, czarodziejskie artefakty i starożytna magia, tupieżcze wyprawy nieustraszonych Wikingów na Wschód, karawany kupieckie z potężnego Bizancjum, rajdy dzikich Słowian, fantastyczne stworzy, mroczna magia i opuszczone fortece czarnoksiężników otwiera realia tej niezwykle nordyckiej opowieści.

Miłośnicy RPG będą mogli utworzyć grupę składającą się nawet z 9 bohaterów (w Konungu każda napotkana osoba może stać się członkiem drużyny), wezmą udział w ponad 60 nieliniowych przygodach, spotkają przeszło 200 postaci, będą mogli użyć ponad 150 przedmiotów o unikalnych parametrach i magicznych wzmocnieniach (w sumie 40 tysięcy możliwych wersji). Akcja gry toczy się na olbrzymim obszarze 5 tysięcy ekranów!

Konung to nie tylko RPG, zawiera bowiem także najlepsze elementy gier RTS. Gracze mogą zakładać własne osady, zarządzać ich zasobami, wznosić przeróżne konstrukcje. Entuzjastów strategii z pewnością zainteresuje fakt, iż Konung jest pierwszą w historii grą RPG, w której wykorzystano prawdziwe algorytmy taktyki zbudowane przez wojskowych na potrzeby armii w czasie Zimnej Wojny.



infinite loop

IC

PAN
Interactive Publ.

CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 864-78-25

Już dziś zamów grę a dostaniesz ją
jako jeden z pierwszych w Polsce.
Zero kosztów wysyłki.

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Zupełnie Nowe!

• DEER HUNTER 4

Premierę najnowszego symulatora polowania przewidziano na wrzesień. Tym razem wszystko będzie w pełnym 3D. Dostępne okolice Missouri, Colorado, Kanady, Oregonu itd. Do tego 15 rodzajów broni i 30 możliwych akcesoriów (włącznie ze skuterami śnieżnymi!)



• DUNGEON KEEPER 3?

No cóż, za dobrych wieści nie mam, gdyż prace nad tą grą zostały wstrzymane. Być może pojawi się na najnowszych modelach konsol, ale i to nie jest pewne :(.

• SERIOUS SAM I GOD

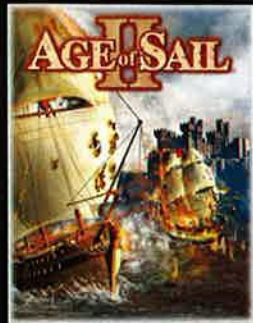
O ile pamiętacie zapowiedź SS, to gierka została stworzona raczej jako reklama możliwości nowego engine niż jako samodzielna całość. Tym niemniej gra wygląda na tyle dobrze, że Gathering of Developers zamierza ją oficjalnie wydać w roku 2001. Póki co jest demo.

• DARMOWE 3D STUDIO?

Tak. Ale nie całkiem (no cóż, to byłoby za piękne). Jak graficy wiedzą, jest to znakomite narzędzie, ale też kosmicznie drogie (nawet jak na zachodnie realia). I tym samym kopiowane - piracko - na potęgę. Autorzy 3D Studio doszli więc do wniosku, że w takim razie oni zrobią piratom świństwo i będą rozdawać 3D Studio... za darmo. 3D Studio gMax to okrojona wersja 3D Studio - z tym, że zachowano w nim wszelkie narzędzia, które są przydatne twórcom gier. W ten sposób początkujący gierko-róbcy nie będą musieli zaczynać swej kariery od piractwa, a zapewne gdy już zarobią te parę mln. \$:), to zakupią w końcu pełną wersję. Tak czy inaczej prace nad wersją 3D Studio idą pełną parą.

• AGE OF SAIL II

I jeszcze raz strategia turowa. Tym razem osadzona na morzu i XVIII i XIX wiek. W 3D, z realistycznym systemem żeglowania ówczesnymi statkami. Ponad 100 historycznych misji, tryb multi dla max. 16 ludzi. A wymagana są bardzo rozsądne: P200, 32 MB Ram... i akcelerator z 8 MB Ram.



Harbringer

Rynek gier komputerowych nieustannie zalewany jest grami Action RPG. Boom na ten gatunek osiągnął już absurdalne rozmiary. Nawet wywiadowcy poszczególnych firm nie orientują się chyba, co też robi konkurencja i ile powstaje w tym czasie nowych Action RPG. Co gorsza, nic nie wskazuje, aby ten stan rzeczy miał ulec zmianie.

Ulver

Na szczęście wśród programistów są jeszcze ludzie, którzy pragną, by ich dzieła były choć trochę oryginalne. Tak właśnie postępują ludzie tworzący Harbringer. Oczywiście Harbringer jest Action RPG, ale miast osadzić go w świecie AD&D, jego akcję usytuowano w przyszłości. Ot, takie małe urozmaicenie i odmiana. Rzecz dzieje się gdzieś w galaktyce. Niezbadaną przestrzeń przemierza statek Harbringer, który eliminuje wszystkie napotkane po drodze cywilizacje i planety. Pechowcy, którzy przeżyją atak, trafiają na pokład statku w charakterze niewolników i królików



doświadczalnych. Niektórzy z nich w akcie desperacji starają się uciec z niewoli. Bohaterem gry jest jeden z takich zbierogów. Wcielając się w jego postać, gracz musi uciec z Harbringer, co nie będzie takie proste, po pokładzie statku krążą bowiem bez przerwy patrolujące Cię podobnych desperatów. Powiedzmy, że brzmi to intrygująco (i znajomo zarazem).

Główną bronią bohatera będą gadżety znajdowane podczas przemierzania się w ciemnościach korytarzami statku. Każdy

ze znalezionych przedmiotów można użyć na kilka sposobów - i to na pewno uatrakcyjni rozgrywkę. W Harbringer, podobnie jak w każdym innym RPG, gracz napotka NPC'ów. I podobnie jak w nich rozmowa z NPC będzie miała kolosalne znaczenie dla przebiegu dalszych poczynań gracza. Mimo to, rozgrywka koncentrować będzie się jednak



na walce. Odbywać będzie się ona na krótki dystans za pomocą broni białej lub na nieco dłuższy przy użyciu broni miotającej. Użycie któregoś z tych sposobów walki i skuteczność ataku jest uzależniona od miejsca, w którym się znajdujesz. Co ciekawe, od gracza będzie (czasami) zależało, czy dojdzie do starcia. To Ty podejmiesz ryzyko walki lub też ominiesz patrol. Dużą wagę autorzy przywiązują do interfejsu gry. Chcą, aby był on jak najmniej uciążliwy. Należy w tym miejscu nadmienić, że każda z postaci ma swój unikalny styl walki, używa innej broni i posiada inne umiejętności.



Skoro już jesteśmy przy postaciach, muszę nadmienić, że są dostępne trzy: człowiek, robot oraz Culibine. Człowiek jest słaby, ale niezle

radzi sobie z bronią i dobrze orientuje się w zakamarkach statku, jako że ostatnie pięć lat spędził na nim jako niewolnik. Stworzony w tajnych laboratoriach robot jest bardzo inteligentną maszyną. Rozsądnie reaguje w krytycznych sytuacjach, nie wpada w panikę i nie cofa się przed walką. Trzecia postać należy do miłującej pokój rasy Culibine. Przedstawiciele tej rasy mają zdolności generowania energii, ale ta umiejętność nie uchroniła ich przed ujarzmieniem i wyładowaniem w niewoli.

Harbringer, zgodnie z dzisiejszymi trendami i sprzętowymi, chodzi wyjątkowo na akceleratorze, ale tylko w rozdzielczości 640 x 480. Dziwne, ale według autorów to wystarczy, by grać komfortowo. No, nie wiem, tym bardziej, że grafika jest hybrydą 3D z renderowanymi tłami 2D. Tak właściwie, to grafika Harbringer przypomina mi... no, właśnie nie pamiętam tytułu tej gierki (w końcu tyle ich mi się przewala przez tapetę), ale grałem w nią gdzieś półtora roku temu. Dałem niską ocenę i tytuł recenzji "Obcy 5: Rozśmieszenie". Qrczak, jaki to był tytuł? Nie pamiętam, ale to jest najmniej ważne. Liczy się to, iż Harbringer trafi do sklepów w przyszłym roku i wszyscy fani gier z gatunku hack-n-slash powinni się na niego przygotować. □

Harbringer
Silverback Entertainment



OSTAŃ PIRATEM I PRZEŻYJ NAJWIĘKSZĄ PRZYGODĘ SWOJEGO ŻYCIA

KAPITAŃ PAZUR

WSZYSTKIE POSTACIE
MÓWIĄ PO POLSKU

UWIELBIA GO WIELU - BOJĄ SIĘ WSZYSTCY

WYBUCHOWA DAWKA
PIRACKIEGO HUMORU

BIURO WYSYŁKOWE TECHLAND:
e-mail: sprzedaz@techlandsoft.com
tel. 062/ 737 27 47
praszamy do zakupów na naszych stronach:
www.techland.com.pl



Agent specjalny nadaje! Tu J-23 Ponownie natknąłem się na magazyn poszukiwanych produktów. Wstęp tylko dla najwyższych rangą oficerów AbWehry. Miejsce to jest ściśle tajne i jest mocno strzeżone przez żołnierzy Gestappo. Możecie się tam dostać tylko w jeden sposób, podając hasło:

www.msw.com.pl

Koniecznienie zapamiętaj kombinację znaków i zniszcz ten przekaz. Za wszelką cenę udaj się tam jeszcze dziś, jutro może być za późno.
Koniec przekazu.....

Zupełnie Nowe!

•PIRANHA + LITTECH = FPP

Piranha Games ogłosiła, iż zamierza wkrótce stworzyć grę FPP na słynnym engine LithTech 2.0. Po ogłoszeniu tej informacji Piranie nabrwały wody w usta i nic więcej powiedzieć nie chciały.

•PANTY RAIDER

Pamiętacie zapowiedź tej gierki (w newsach?). No tej, której idea polega na fotografowaniu możliwie gołych modelek, żyjących na Wyspie Modelek, gdyż te zdjęcia potrzebne są 3 nastoletnim kosmitom? Gra już jest w sklepach. Uspokajamy moralistów, że gołizna jest symboliczna (panie zawsze mają na sobie troszkę ciuzzków!), zaś śliniącym się teraz panom w wieku 10-xx lat serwujemy zimny prysznic: gierka została wręcz zmiażdżona recenzjami (nie wspominając o protestach rozmaitych "chronicielek dzieci przed moralną zgnilizną"), zatem wątpię, by kiedykolwiek, ktokolwiek sprowadził ją do Polski...



•DANGER FORWARD

Combat Command 2: Danger Forward to najnowsza strategia rodem z Shrapnel Games. Jeśli lubisz Close Combat, 2 wojnę światową i RTS nieco trudniejsze niż norma przewidyje - radzę już szykować kasę.

•BOND CORAZ BLIŻEJ

Fanom No One Lives Forever dedykujemy nowe obrazy, które właśnie pojawiły się na sieci. A do premiery coraz bliżej...



•NOLAN W NHL 2001

EA Sports zatrudniło Owena Nolana (hokeistę San Jose Sharks) jako komentatora w NHL 2001.

•MOON 2150 :)

Jakiś czas temu na polski rynek komputerowy zawitała gra Earth 2150: Escape from the Blue Planet. Co by nie mówić był to hit, który prędzej czy później musiał odnieść sukces. Obecnie firma ta planuje wydanie nowej części gry o nazwie Earth 2150: The Moon Project. Jest rok 2150. Wojna pomiędzy Lunar Corporation, Eurasian Dynasty i United Civilized States dobiega już końca, a LC bardzo się zaangażował w projekt o kryptonimie "Project Sunlight", którego badania są prowadzone na księżycu. Na skutek tajemniczych planów rywala korporacja UCS postanowiła sprawdzić zamiary swoich konkurentów i wysłała całą hordę statków kosmicznych

CLOSE
COMBAT
UTAH BEACH

Powrót na plażę

"Koło się zamknęło" - jak powiedział Vader do Obi-Wana. W historii Close Combat również zatoczyliśmy w ciągu tych bodaj 4 lat pełen krąg. Pierwszy Close Combat rozgrywał się w czasie D-Day. W piątym ponownie lądujemy w Normandii, w czerwcu 1944, na plaży Utah.

Mac Abra

W czasie tych kilku lat-gra - nadal będąc symulacją żołnierza w czasie rzeczywistym - dość znacznie się zmieniła. Choć nie wiem do końca, czy na dobre. I owszem, poprawiono AI, ulepszono grafikę, NIE poprawiono jednego buraka w oprawie dźwiękowej (w części IV NADAL nie słychać dźwięków, jakie wydają manewrujące czołgi), dodano wiele rzeczy, których brakowało... ale mam wrażenie, że cykl Close Combat troszkę zaczyna gryźć własny ogon.

Autorom, widać, nie wystarcza już, że gra jest poniekąd prekursorem nowego gatunku gier - RTW - czyli porządnej strategii (znacznie bardziej skomplikowanej i realistycznej niż RTS) w czasie rzeczywistym. I jakoś na siłę "ustrategiczniają" tę grę. Moim zdaniem, zupełnie niepotrzebnie, bo strategii jest mnóstwo - a CC był jeden... No, ale dobrze, moje gorzkie żale na bok, w końcu nie jest to tekst poświęcony refleksjom Mac Abry, a zapowiedź nowej gry - dajmy jej (jak każdej innej) kredyt zaufania, a rozliczymy się po premierze, która zresztą może nastąpić w każdej chwili.



W części piątej gry wcielamy się w amerykańskiego dowódcę, który ma przełamać umocnienia Wału Atlanty-

kiego podczas inwazji w Normandii. Nawet średnio obyty w historii fan strategii wie, że plaża Utah stała się prawdziwą rzeźnią Amerykanów (poglądajcie sobie "Szeregowca Ryana" - ciekawe, czy z lekkim sercem będziecie potem mogli zagrać w tę grę :)). Zatem - grając Amerykanami - czeka nas WIELKIE wyzwanie. A i Niemcom nie będzie



łatwo, gdyż Amerykanie atakują z lądu, morza (włącznie z wykorzystywaniem wsparcia ogniowego okrętów liniowych) i z powietrza (tu módlcie się o złą pogodę - bo oczywiście w grze będą zmienne warunki atmosferyczne i wywrą wymierny skutek na efektywność rozmaitych systemów broni). Tym bardziej, że mają nie tylko się bronić, ale i kontratakować, spychając wroga do morza.

Jak zawsze, gra będzie podzielona na misje solowe, operacje i kampanie. Tyle

tylko, że teraz w edytorze będzie można samemu sobie generować nie tylko pojedyncze bitwy, ale i ich sekwencje, włącznie z tzw. drzewkiem, uwzględniającym efekty poprzedniego starcia przy wyborze kolejnego. Nie zabraknie też możliwości grania w multiplayer (dla dwóch osób). Autorzy nadal stawiają na engine 2D, zatem wystarczy P200 + 32

MB Ram, by bawić się setnie (a każdy, kto kiedykolwiek spróbował zagrać w CC, przyzna, że gra działa na umysł gracza, jak elektromagnes wielkości lodówki na paczkę spinaczy). W każdym razie - co widać z zapowiedzi - zbyt wielkich zmian w rozgrywce oczekiwać nie należy...



Close Combat V: Utah beach
Atomic Games



CUECLUB



MIDAS
GAMES

**wkrótce w sprzedaży
za 69,95 zł**

TopWare
INTERACTIVE

Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@topware.pl
CUECLUB (C) 2000 BULLDOG INTERACTIVE. Wszelkie prawa zastrzeżone. Dystrybucja MIDAS INTERACTIVE ENTERTAINMENT BV. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Zupełnie Nowe!

na księżyc. Gra w stosunku do swojej poprzedniej wersji ma być o wiele bardziej rozbudowana. Przede wszystkim mają pojawić się nowe jednostki oraz struktury dostosowane do scenarii rozgrywanego na księżycu. Na uwagę zasługuje także oficjalny edytor map, który jest znacznie udoskonalony w porównaniu do swojego poprzednika. Nie obędzie się również bez nowych soundtracków. Na uznanie ze strony graczy zasługuje również wzmianka autorów na temat wydania razem z grą jej oficjalnych skryptów EarthC, umożliwiających różnego rodzaju edycję gry oraz tworzenie do niej nowych kampanii. Gra trafi na półki sklepów jeszcze przed końcem pierwszego kwartału 2001 roku. Dystrybutor - TopWare. (shAdDw)



• MYST 3 NA DVD

Jako że najnowszy Myst ma zajmować 4 pełne po brzegi CD, jego twórcy zamierzają wydać także edycję na DVD. No i dobrze.

• SHADOW OF THE LOST CITADEL

Gra ta - miks przygódki i gry akcji - ujrzała światło dzienne w... 1984 roku. Po ponad 15 latach Salsa Shark Productions reanimuje tę grę. Ma już grafikę 3D i parę ciekawostek, pozwalających na głęboką ingerencję w jej system i założenia. Gdy to czytacie, gra już powinna być w sprzedaży.

• SERIOUS... ABC

3000AD już zakupiło licencję na engine Serious (tak, ten od Serious Sam, right). I zamierza zmagistrować na nim grę na PC i XBoxa. Na razie ma ona (jako oryginalny) roboczy tytuł Project ABC. I tyle wiadomo o tej grze, no ale jest to pierwszy projekt na engine, który zapewne sporo namiesza w światku FPP, więc warto wspomnieć o tym "historycznym" :D fakcie.

• CRIME HAGGIS

26.08.2000, o 19.00, we wrocławskim pubie Haggis, rozpoczęła się oficjalna balanga z okazji premiery gry Techlandu: Crime Cities. W nieco ciasnym acz klimatycznym wnętrzu, pod wtór muzyki w wykonaniu dwóch panów, którzy byli jakby z innej bajki, bawiła się kupa ludzi z branży. Nie brakło wśród niej licznej ekipy CD-Action, okupującej pięterko pubu. Jako że piwo było za darmo, a hostessy (ładne) roznosili "freewareowe" cygara, atmosfera szybko się zagęszczała (nie przekraczając jednak masy krytycznej). Pod wtór nieco za głośnej muzyki, kojarzącą się niektórym raczej z polskim niż szkockim folklorem, trwały "Polaków nocne rozmowy", w czasie których zawarto kilka spektakularnych "zawieszeń broni". Już choćby z tego powodu imprezę można uznać za udaną. Do tego doszły liczne konkursy (wygrałem koszulkę! jejji...), tańcząca Sandra (która jednak nie ujawniła tego, co w niej najlepsze, ku ogólnemu zresztą rozczarowaniu) i ogólny luz. Najwytrwalsi doczekali w Haggisie poranka...



Zapowiada nam się pierwsza w historii gra, która w grze sieciowej umożliwiła połączenie trzech niekompatybilnych maszynek do grania. Chodzi mianowicie o Dreamcast Sega, Mac'a i Pc. Gwoli wyjaśnienia będziemy mieli okazję ścigać się po bezdrożach i innych zapyziałych miejscach luksusowymi, w swym założeniu, samochodami z napędem na cztery koła. Twór ten, pozwalający na "hybrydową" grę w sieci, nazywa się 4x4 Evolution i wypuszczony zostanie ze stajni Terminal Reality.

Robert Hubacz



uwagę producenci i doskonale rozwiązali problem nawigacji. Po trasie prowadzi nas trójwymiarowa strzałka, wskazująca właściwy kierunek jazdy. Dodatkowo, mapa określa naszą pozycję na trasie.

Ryć pracującego na wysokich obrotach silnika, a nade wszystko odgłosy zdzieranego z karoserii lakieru, mogą spowodować uwolnienie dużych ilości adrenaliny do krwi. Dużą radość sprawiają dźwięki wydawane przez elementy krajobrazu doświadczone maszynym zderzakiem naszego samochodu. Jeździć możemy o każdej porze dnia i nocy, w dowolnych warunkach atmosferycznych, które oczywiście mają wpływ na zachowanie się auta na drodze. Ulewa potrafi zamienić trasę (która rzadko bywa równa i wyasfaltowana) w prawdziwe bagno, a jazda w burzy śnieżnej może zakończyć się w zaspie.

Lakierze lub wgnieciony błotnik - niestety, na tym realizm się kończy. Dachowanie lub upadek do głębokiego kanionu nie robi na naszym aucie większego wrażenia, wręcz przeciwnie, jako że bez większych problemów wyjechałem po pionowej ścianie z wspomnianego kanionu. Liczę jednak, że autorzy nie pozwolą sobie na takie uchybienia w ostatecznej wersji gry.

Producenci zapowiadają dużą swobodę gracza we wszystkich kwestiach dotyczących wyboru auta, trasy, części itp. Swoboda ta nie kończy się (co ma, niestety, miejsce w wielu grach) z momentem rozpoczęcia wyścigu, ponieważ nic nie powstrzymuje nas przed opuszczeniem toru w dowolnym miejscu i czasie. Nie ma żadnych ograniczeń, można dosłownie "gonić horyzont" (jeżeli nic go nie zastrąca). Nawet w tej mocno okrojonej wersji nie udało mi się odnaleźć "końca świata". Zjechanie z wyznaczonej trasy wcale nie wpływa negatywnie na rozciągające się za oknem krajobrazy, które nie tracą nic ze swojej szczegółowości - są równie gęsto "załadnione" interaktywnymi elementami typu traktor, śmigłowiec, ptaszek, trzoda chlewna itp. - a wersja, z którą się zapoznałem, stronę graficzną ma kompletną zaledwie w 65%. Podobnie jest z oprawą dźwiękową, która ukończona w niewiele większym stopniu, wywołuje bardzo miłe odczucia.

Ogromne przestrzenie, na których ulokowane są trasy, stwarzają ryzyko zgubienia, zwłaszcza w nocy lub w czasie mgły. Nie ścigamy się po czteropasmowych autostradach, tylko po bezdrożach, wzięli to pod

4x4 Evolution umożliwia grę w trybie multiplayer ośmiu graczom, nie mogłem się jednak zmierzyć z żywym przeciwnikiem, gdyż opcja ta nie jest jeszcze dostępna. Wpisałem się jednak na internetową listę zwycięzców, z którą automatycznie można się połączyć po każdym ukończonym wyścigu. Lista jest globalna i dotyczy statystyk związanych z wyścigiem typu "najszybsze okrążenie", "najdłuższy skok", itp.

4x4 zapowiada się naprawdę dobrze, dopracowana strona graficzna, niezła oprawa dźwiękowa, a przede wszystkim bezprecedensowe możliwości gry w sieci stanowią argumenty wskazujące na to, że gra stanie się hitem. Ten niewielki wycinek możliwości, który dane było mi poznać, utwierdza mnie w tym przekonaniu. Nie pozostało nic innego, jak uzbroić się w cierpliwość i czekać na kompletną wersję, która ma się ukazać w ciągu kilku najbliższych miesięcy.



4x4: Evolution
Microsoft



ENEMY ENGAGED

RAH-66 **COMANCHE**
VERSUS
KA-52 **HOKUM**



empire
INTERACTIVE

**wkrótce w sprzedaży
za 99 zł**

TopWare
INTERACTIVE

Razorwings

Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@topware.pl

©2000 Entertainment International UK Limited. Empire is a registered Trade Mark of Entertainment International (UK) Limited.

IN COLD BLOOD

Czy jest wśród miłośników dobrych przygód osoba, która nie słyszała o firmie Revolution? Mogą się tacy znaleźć. Ale jak napiszę tytuły gier, z których zastępneli, nikt nie ma prawa okazać zdziwienia. Broken Sword i Broken Sword II. Teraz wszystko jasne, czyż nie? Wspaniała gra przygodowa 2D, z dużą ilością dialogów, będąca jedną z ambitniejszych pozycji na rynku. Obie części BS stanowią już klasykę... Gdy więc zobaczyłem beta-wersję gry pochodzącej z tej właśnie firmy, z przyjemnością stwierdziłem, że czeka mnie kolejnych kilka (naście, dziesiąt?) godzin wspaniałej zabawy nad rozwiązywaniami zagadek, rozmowami, z używaniem przedmiotów...

On'ik & Troy

Zaczynam poważnie obawiać się o losy nie tyle dwuwymiarowych przygód, co ogólnie o cały gatunek. Firma, która stworzyła jeden z najlepszych cyklów przygodowych w historii PC-ów zrobiła... grę akcji. No, może nie do końca, ale już bardzo do tego rodzaju zbliżoną. Wiem, że rasowi "przygodowcowi" wymierają, a największy popyt na rynku PC jest na gry zręcznościowe (do których nic nie mam, oczywiście). Czy jednak musi to oznaczać śmierć tych wspaniałych gier? Revolution już dawno narzekało na marny zysk z rozprowadzania swoich produkcji i nawet (info w którymś z poprzednich CDA) trzecia część BS ma być dostępna tylko na konsolę! Dla mnie to po prostu skandal i profanacja...

Widzę, że autorzy wpadli na sprytny, acz niezbyt oryginalny pomysł. Ich nowa gra, "In Cold Blood" należy do popularnego gatunku gier akcji z elementami przygodowymi. Dla mnie to połączenie zawsze nie miało specjalnego sensu (w końcu "ci zręczni" mogą sobie nie poradzić z zagadkami, a "ci nie-zbyt-zręczni, ale myślący" wyłożą się w "miałych" momentach), co jednak nie przeszkadzało mi się zagrywać w wiele tego typu gier... Z których wymienię chociażby Dark Earth - była to prawdziwa solidna przygodówka, ale z wieloma elementami zręcznościowymi. Ale dosyć o tym - przejdźmy do moich zmagani z najnowszą grą Revolution: In Cold Blood...

Gra (a przynajmniej beta, jaką miałem okazję testować) mieści się na trzech płytach CD. Instalacja przebiega szybko i bezboleśnie, chociaż i tu nie obyło się bez małego zgrzytu. Otóż gra oferuje dwie możliwości instalacji: grubo ponad 1.3 gigabajta lub około 400 megabajtów... Jako że miejsca mam dużo, wybrałem pierwszą opcję. Przy samej instalacji musiałem użyć trzech płyt, co nie zwolniło mnie jednak od zmieniania kompaktów podczas samej gry - na dysk twardy przebrane zostają tylko najważniejsze dla sprawnego działania pliki.

Po uruchomieniu gry ukazuje się nam menu, którego opisywać nie zamierzam, gdyż jego kształt do wersji finalnej na pewno zostanie zmieniony. Spośród tych opcji, które już są, warto wymienić możliwość przeddefiniowania klawiszy (bardzo niefortunnie ułożonych zresztą), ustawieniu muzyki i poziomu dźwięku. Tak więc, po przebrnięciu przez pierwszy ekran, nadszedł czas na samą grę. Ostatni kadr intra (dobrego, acz niezbyt długiego) jest jednocześnie pierwszym kadrem gry. Podobny pomysł został zastosowany między innymi w Final Fantasy VII - kto grał, wie o co chodzi (kto nie grał też powinien wiedzieć!). Zresztą, co warto uwagi, bardzo dobrej jakości wstawki FMV będą się przewijały przez całą grę. W końcu na coś te trzy płyty muszą się przydać.

Pierwsze, co się rzuca w oczy po wybraniu opcji nowej gry, to grafika. Jest dosyć dobra, choć ja po raz kolejny muszę ponarzekać na przywiązanie autorów do rozdzielczości 640x480. Nie wiem, czemu to ma służyć... Czy wszystkie gry rozgrywane na dwuwymiarowych lokacjach z trójwymiarowo wygenerowanym bohaterem muszą być w takiej rozdzielczości? Oczywiście grafika nie jest pozbawiona bugów, które mam nadzieję zostaną poprawione do finalnej wersji, notabene zapowiadanej na jesień tego roku. Ale bajerków też nie brak. Na szczególną uwagę zasługują cienie postaci - możemy w menu wybrać ich jakość, przy czym oczywiście polecam ustawienie najbardziej zaawansowanej opcji - wyglądają naprawdę ładnie. Chociaż... (tu znów poprawka na betę) pojawiają się nieco nieoczekiwane (trochę... dziecinne: jest cień, nie ma cienia :) i czasem można je zauważyć na suficie :), mimo iż źródło światła wcale się pod nogami bohatera nie znajduje. Inną ciekawą rzeczą jest również framerate, który w prawym dolnym rogu ekranu towarzyszył mi wiernie podczas testów: cały czas liczył osiągnięcia mojej maszyny. Ku mojemu wielkiemu zdziwieniu, pokazywał zaledwie 9-13 klatek na sekundę! A wydawało mi się, że sprzęt mam całkiem dobry. Zgadza się, mój sprzęt wyciągnie więcej, ale pies jest pogrzebany gdzieś indziej - gra ma ogranicznik, żeby nie chodzić wściekle szybko na lepszych komputerach (podobna opcja jest chociażby w... GTA!). Spokojnie każdy może sobie ustawić ogranicznik na np. 200%, ale wtedy życzę miłej zabawy w odsłuchiwanie dialogów, gdyż nie tylko poruszanie się bohatera przyspiesza się dwukrotnie, ale również same rozmowy trwają krócej. Czyli efekt Chip&Dale'a po prostu :).

In Cold Blood

Revolution
(Ubi Soft)

B

mnie strażników. (Na tyle inteligentni, żeby po mnie przyjść, to już nie byli). Naprawdę wolelibyście wyjść o 3 nad ranem, w mokrym ubraniu, w zimie z psem na spacer... Słowem: niezbyt miła perspektywa. A w takim przypadku możliwe jest tylko samobójstwo - czyli wyjście na zewnątrz - i rozpoczęcie misji od początku.

Scenariusz ma jeszcze jedną wadę, co dla niektórych może być zaletą. Ogranicza gracza. Nie możemy, jak na przykład w *Dark Earth*, zabić wszystkich osób, z jakimi przyjdzie nam się spotkać. Ogólnie "to, co się rusza" (nie zawsze są to ludzie) dzieli się na dwa rodzaje: do porozmawiania i eksterminacji. I, niestety/na szczęście tych pierwszych nasz bohater zabić nie będzie chciał, często nas wręcz niegrzecznie strofując ("Byłoby głupim zabić tych ludzi!")! A że nie lubię być strofowany i ograniczany, to zaliczam na minus. W końcu każdy powinien móc grać tak, jak mu się podoba. To już podobno 2000 rok..

A jak się w ogóle w to gra? No cóż, dość przyjemnie, ale i tu nie obyło się bez zgrzytów. Interfejs w wersji beta był trochę niedopracowany, na przykład żeby przeszukać ciało strażnika, nie wystarczy użyć przycisku akcji, ale wpięrowo obok niego kucnąć. Wiem, to jest logiczne, ale skoro nasz agent jest tak samodzielny, że sam decyduje kogo ma zabić, a kogo nie, to mógłby również się z własnej woli schylić... Tak, wiem, czepiam się

Cały czas, gdy grałem w ICB, prześladowało mnie uczucie déjà vu. Po prostu gdzieś widziałem tę grafikę, ten klimat... Najpierw wydawało mi się, że trochę podobne do *Blade Runnera*, ale szybko zweryfikowałem tę opinię - w grze *Revolution* czujemy się bardziej jak szpieg, a nie łowca androidów. Rezydent *Evil* też nie. Więc co? Mam! "Gorky 17"! Polska produkcja ma rzeczywiście z ICB sporo wspólnego. Nie tylko ukazanie obrazu, coś jeszcze. I - niestety - o wiele mniej chłubne. Głosy niektórych aktorów. Dla mnie brzmiały po prostu sztucznie, są przerywane, a na końcu pojawiają się nieuzasadnione pauzy. Dziwi mnie, że takie coś przytrafiło się akurat *Revolution* (kto pamięta ten angielski z francuskim akcentem z pierwszego "Złamanego Miecza"? "Zorzi"??). Mam jednak nadzieję, że te drobne niedorobki zostaną jeszcze poprawione. W końcu - beta. Niezbyt profesjonalne głosy są na szczęście jednym z naprawdę niewielu zgrzytów, jakie nastąpiły podczas mojego testowania gry.

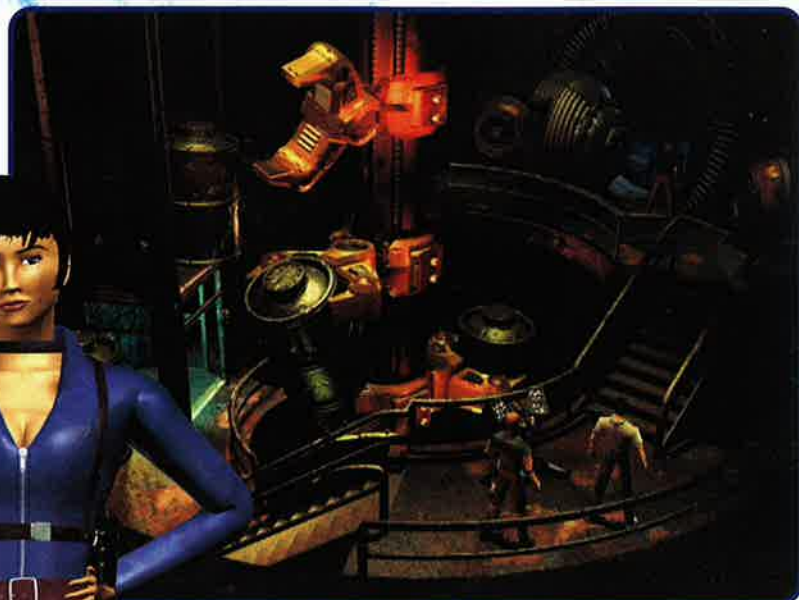
Oczywiście poza specyficznym klimatem i widokiem ICB z G17 nie ma wiele wspólnego - w grze *Revolution* prowadzimy tylko jedną postać (nader zimnokrwisty brytyjski agent John Cord), a wszystkie walki rozgrywają się w czasie rzeczywistym. Nasz bohater jednak nie jest tylko specjalistą od szybkiego strzelania i sztuk walki, ale radzi sobie całkiem nieźle ze swoją zabawką zwaną REMORA, za pomocą której może się włączyć do systemów komputerowych, co jeszcze potęguje szpiegowski klimat. A jeśli już o klimacie mowa... Rzeczywiście - autorzy mieli rację w jednym względzie - czasem czujemy ten dreszczyk emocji, ten moment zawahania (a może ten strażnik, którego mamy zabić, się odwróci i zawoła wsparcie?), który musimy również odczuwać prawdziwi szpiegi i te wszystkie Bondy. Nie tracę jednak zimnej krwi...



Mimo mojego poprzedniego zakwalifikowania ICB do (bez)myślnych gier akcji, nie mogę nie pochwalić... scenariusza. Nie fabuły, gdyż ta jest banalna i oklepana jak zwykle i nie warto na jej streszczanie marnować

miejsca. (Chodzi o konflikt Dobrej USA i Złych Chin, przy czym, w intrydze uczestniczy, jakżeby inaczej, również zła Rosja). Scenariusz, czyli to, jak autorzy zaplanowali naszą wędrówkę po przygotowanych przez nich lokacjach, jest całkiem dobry i... nieliniowy! To nie jest bezmyślna siekanka wręcz przeciwnie, amunicję (trzeba oszczędzać i w żadnym razie nie robić hałasu! Nie pełnimy roli niedelikatnego Rambo, ale subtelnego Bondy... Jeśli jednak przez nieuwagę, nieostrożność, czy nieroztropność użyjemy niepotrzebnie naszej broni, zamiast obezwładnić przeciwnika jednym (!) ciosem, będziemy mieli na karku cały batalion uzbrojonych po zęby strażników. W tym względzie gra przypomina *Commandos*.

Niestety, w związku z powyższym pojawiła się w grze bardzo nieulubiana przeze mnie "możliwość". Otóż może się zdarzyć, że zapiszecie grę w lokacji, z której nie ma wyjścia. I wtedy (przy braku wcześniejszych save'ów) - d... blada! - Mnie się raz coś takiego przytrafiło, niechcący spowodowałem alarm i uciekłem przed kulami do spokojnej lokacji, gdzie zrobiłem save'a. Jak się okazało, nie było z niej innego wyjścia, jak to, przy którym stało pięciu pragnących do



;) Kierowanie postacią przypomina mi bardzo *Grim Fandango* (które to już skojarzenie?). Postać sama się odwraca np. przy ścianie, co mnie również denerwuje, gdyż ma tak niepospolity zmysł, że zawsze to robi w nieodpowiednią stronę. Nie muszę mówić, jak bardzo to przeszkadza w momentach ostrzejszej strzelaniny.

Podczas gry jedną z najczęściej używanych będzie opcja odczytu gry. Wystarczy, że przez pomyłkę wejdziesz do nieodpowiedniego pokoju - rzadko udaje się nam uciec, a jeśli nawet, to już praktycznie paska energii nie widać - gra nie ma wtedy sensu, gdyż stajemy się mięsem armatnim. Na szczęście jednak load trwa po prostu chwilę, więc nie dostaniemy szewskiej pasji od czekania (oczywiście load trwa krótko na dobrej maszynie - ICB testowałem na 128RAMu, nie wiem, jak jest w przypadku mniejszej ilości pamięci), co mnie na przykład zniechęciło do *Blood 2*.

Cieężko na razie wyrokować, ale już po zobaczeniu bety mogę śmiało powiedzieć, że gra ma spore szanse zostać hitem. W końcu nie codziennie możemy wcielić się w Bondy. Oczywiście stanie się to, jeśli autorzy poprawią wszystkie błędy, tak graficzne, jak i niedociągnięcia miedzymordzia. Wtedy z przyjemnością z powrotem do niej wrócę, gdyż klimat jest tego wart. Co by nie mówić - niby ICB korzysta z wielu pomysłów z innych gier, ale jest jednocześnie jedyną w swoim rodzaju. Na szczęście nie jest specjalnie trudna, wymaga całkiem sporo myślenia i niekoniecznie małej zręczności. Dzięki niej możemy znów przy komputerze poczuć ten dreszczyk emocji, a o to w końcu chyba chodzi, prawda?! Nie należy tylko do ICB podchodzić jak do przygodówki czy typowej gry zręcznościowej. In *Cold Blood* to czysta gatunkowo gra akcji! A nikt przecież nie mówi, że podczas akcji nie należy myśleć, czyż nie?!

Jak napisałem, gra jest zapowiadana na jesień tego roku, a znajdzie się w ofercie dystrybucyjnej firmy LEM. O spolszczeniu nic nie wiadomo.

□

Blair Witch: Rustin Parr



Miłą i ciekawą (głównie dla psychologów) cechą natury ludzkiej jest to, że lubimy, jak Mały i Słaby zwycięża Wielkiego i Silnego, z przyjemnością więc czytamy o Tomciu Paluchu łapiącym złodzieiów, dzielnym małym hobbicie Frodo dziarsko pokonującym wielkiego Saurona czy Dawidzie załatwiającym od-mownie Goliata. Co prawda ten ostatni przykład akurat nie jest najlepszy - wyrzeźbiony przez Michała Anioła Dawid wygląda tak, jakby mógł lewą ręką przyłać trzem Tytantom Rubensa, a inspiracją mistrza był chyba cytat z Biblii, w którym Dawid chwali się Saulowi: "...bywało tak, że przyszedł lew lub niedźwiedź i porwał jagnię z trzody; wtedy ja biegłem za nim, pokonywałem go i wyrываłem je z paszczy jego; a jeśli rzucił się na mnie, to go chwytałem za grzywę, tłukłem i zabijałem go; otóż i lwa, i niedźwiedzia kładł trupem służa twój..." (Pierwsza Księga Samuela, 17, w. 34 i 35 - tłum. Biblia 1000-lecia). Wiecie... nie jestem pewien, czy sienkiewiczowski Ursus mógłby się pochwalić lepszymi rezultatami. Ten Dawid chyba nie był takim cherubinkiem, jakim go później zrobili biblijni spece od propagandy. Być może zresztą były to zupełnie niewielkie lwy i niedźwiedzie, ale co niedźwiedź, to niedźwiedź...

El General Magnifico

W dzisiejszych czasach mało jest nam prze-czytać, jak film o niewielkim budżecie zdobywa powszechne uznanie i przynosi twórcom krociowe zyski.

Dwa-dzieścia kilka lat temu niezna-ny zupełnie ni-

komu młody reżyser Steven Spielberg nakręcił kosztem dwu samochodów (w tym jednego trucka) i rozwalonej budki telefonicznej film "Pojedynk na szosie" i zrobił na nim niechlą kase. Młody aktor Sylvester Stallone nakręcił film Rocky (scenariusz wcześniej odrzuciło kilku speców), który wywindował go na szczyty powodzenia w Hollywood. Niedawno historia się powtórzyła.

Trzej młodzi filmowcy: Donahue, Leonard i Williams nakręcili film na zasadzie podobnej do słynnego radiowego słuchowiska Orsona Wellesa "Obywatel Kane". Użyli własnych nazwisk i uczynili się bohaterami filmu zrobionego na manierę filmu dokumentalnego. Treścią filmu miała być legenda o Wiedźmie z Blair (co prawda, nigdy wcześniej o takowej nie słyszałem, ale nie jestem - wbrew temu, co powszechnie o mnie wiadomo - wszechwiedzący). Filmowców (podobno) diabli wzięli, a po roku znaleziono ich film. Umiejętne mieszanie rzeczywistości z fikcją, doskonale dobrane, celowo oszczędne zdjęcia, brak efektów specjalnych (a raczej doskonale ich ukrycie), i - a właściwie przede wszystkim - świetnie zorganizowana kampania reklamowa (wyjątkowo mało kosztowna, bo przeprowadzona głównie w Internecie), zaowocowały krociowymi zyskami. Ciekawym jest, dlaczego film ten w Polsce przeszedł niemal bez echa? Myślę, że częściową przyczyną jest fakt, iż w Polsce - kraju Internetu i Telefonii jakże nam drogich (aż do bólu!) - kampania reklamowa nastawiona na internautów po prostu nie została zauważona.

Niezwykły finansowy sukces filmu natychmiast postanowili zdyskontować twórcy gier komputerowych - co też jest pewną nowością, bo dotychczas nigdy nie odbywało się to tak szybko.

W moje dłonie trafiła wersja reklamowa pierwszej części gry - Blair Witch Project: Rustin Parr. Jest to gra nieco podobna (choć podobieństwo jest bardzo odległe) do Alone In The Dark. Gracz wciela się w rolę El-

Wiek graczy
od 4 do 99 lat

Tymoteusz



Fabula gry opowiada o przyjaźni skrzata Tymoteusza i motyla Bazylego. Kiedy ten ostatni zostaje porwany przez okrutnego władcę Królestwa Ciemności – Skarboniusza, nasz bohater, nie zastanawiając się długo, rusza mu na ratunek. Aby dostać się do siedziby złego władcy, trzeba posiadać magiczną mapę, ale jej zdobycie nie będzie proste. Dawno temu została ona porwana na kawałki i porzrzucana po wyspie. Teraz jej części znajdują się w posiadaniu różnych osób i Twoim zadaniem będzie je odzyskać. Będziesz musiał spotkać się z mieszkańcami wyspy, pomóc im w ich kłopotach, za co zwykle zostaniesz nagrodzony kawałkiem mapy. Zbierz je wszystkie i uratuj Bazylego!



Myśl i graj!
Uratuj Bazylego!



Twórcy gry:

REBELMIND

Szukaj w sklepach komputerowych już we wrześniu :-)



02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.
Tel. (22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax 642 27 69.
WWW: <http://www.imgroup.com.pl>

© 2000 TYMOTEUSZ. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Wszystkie inne znaki towarowe stanowią własność ich posiadaczy.



ZAMÓW WYSYŁKOWO
TEL (022) 832-54-30
ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI

Dystrybucja: IM Group Sp. z o.o.
Nazwa i logo IM Group, logo Mirage, nazwa Mirage Media S.C. oraz IPS Computer Group nazwa i logo są znakami towarowymi IM Group Sp. z o.o.

speth Doc Holliday, agentki Spookhouse, tajemniczej organizacji, która wzięła na siebie rolę obrońcy świata przeciwko pozamaterialnym Siłom Zła. Mamy rok 1941. Szalony pustelnik, Rustin Parr, przyznał się do zamordowania siedmiorga dzieci w spokojnym miasteczku Burkitsville. Twierdzi, że do tej ohydnej zbrodni podbechtal go "duch starej kobiety". Majaczenia Parra osobiście zgadzają się ze starymi miejscowymi legendami - opowieści o otaczających miasteczko "przeklętych lasach" i złowrogiej, mściwej istocie, która nawiedza i dręczy mieszkańców Burkitsville od dwustu lat. Odrażająca ta postać znana była jako Wiedźnia z Blair. Przedstawicielka agencji Spookhouse oczywiście natychmiast udaje się do Burkitsville.

Gra zapowiada się dość ciekawie. Wzoruując się na filmie, zrobiono ją w dość niewielkiej paletce barw - sepii, mrocz-

osobliwie boją się światła skupionego w wiązkę. Pomieszczenie oglądane w blasku latarki wygląda zupełnie inaczej (świetne, dynamiczne cienie!). Godzi się rzec, że widowiskowy efekt użycia latarki powala na kolana - w sensie pozytywnym. Naprawdę jest na co popatrzeć.



2. Noktowizor - wypróbowany wyrób Spookhouse. Wzmaga znacznie zdolności Doc widzenia w mroku. Noktowizor pomaga eliminować kreatury kryjące się w szczególnie mrocznych dziurach. Uży-

wanie go w miejscach dobrze oświetlonych może spowodować chwilową ślepotę. Bateria Noktowizora jest podobna do baterii latarki - ładuje się i rozładowuje w podobnym tempie. Niektóre osobiście "zimne" stwory są dla noktowizora niewidoczne.

3. Widmowy czujnik zbliżeniowy (Spectral Proximity Sensor). Zaprojektowany i wykonany osobiście przez Doc. Może wykryć obecność niematerialnych istot: duchów, widm, upiórów i tym podobnych. Oznajmia obecność wroga coraz częstszym i głośniejszym klikaniem.

Dla porządku dodamy jeszcze, że Doc ma przy sobie Dziennik Działania w Terenie (Field Journal), gdzie niejako automatycznie zostaną zapisane znaczące fakty, rozmowy - w grze ma być ponad kilka tysięcy wierszy rozmaitych dialogów - wiadomości dotyczące miejscowej tradycji i mapy. Te ostatnie mają być kreslone automatycznie.

Wszystko to możemy obserwować na lepszym sprzęcie. Przyczepić można by się tylko do tego, że grafika o rozdzielczości 640x480 (a więcej chyba wydusić się nie da) to dzisiaj niekoniecznie to, co Tygrysy lubią najbardziej. Nieco kłopotów może też sprawić sterowanie ruchami Doc - ale chyba nie będzie tak źle - w końcu nie miałem do dyspozycji finalnej wersji gry i nie wiem, jak bym się poczuł, pograwszy dłużej. Trzeba rzec tylko jedno. Gra jest wyraźnie skierowana do określonego kręgu odbiorców - tych, którzy ko-



chają prozę Lovecrafta: opowieści mroczne, ponure, pokretne, pełne gwałtu oraz przemocy. Najlepsze efekty uzyska się podczas długich, nocnych sesji z komputerem. Wbrew pozorom, nie jest to czystej wody gra akcji, gdzie nieustannie trzeba niszczyć kolejne potwory. Doc ma w końcu rozwiąć pewną zagadkę i do tego musi dość często posługiwać się szarymi komórkami. Gra zaś niemal na pewno się nie spodoba miłośnikom historii sielskich i anielskich. Tyle że nie należy się zaraz czepiać; ludzie, którzy lubią czytać o gwałcie i przemocy, w życiu najczęściej są łagodni niczym baranki. A znany skądinąd Adolf H. uwielbiał radosną i kretynsko optymistyczną przygodową prozę Karola Maya. □



nej szarości i zieleni, przez co wszystko wygląda jak animacja jakiegoś starego, wyblakłego filmu. Twórcy obiecują, że postacie będą się poruszały giętko i dynamicznie (i tak jest), a szczególnie wiele należy się spodziewać po animacjach rozmów - na przykład synchronizacji (mowa oczywiście o wersji anglojęzycznej - jeśli gra zostanie spolszczona, to jeden z jej atutów wezmą diabli) ruchów ust z wydawanymi przez mówiącego dźwiękami. Mimo iż gra ma zostać zrobio-



na na engine Nocturn, wymagania sprzętowe nie będą zbyt wysokie. No i oczywiście efekty specjalne... z tego, co widać w wersji beta, zapowiadają się ciekawie. Grafika jest dość mroczna - kalibracja ustawień ma się odbywać przy wyłączonych wszystkich światłach w pokoju, co dowodzi, że twórcy liczą na dodatkowe efekty. Ciekawie też zapowiada się oprawa dźwiękowa - jeśli oceniać po wymaganiach, to słuch może pełnić sporą rolę w grze. Nie wiem, czy raczyliście zauważyć, że choć jesteśmy wzrokowcami, to zmysł słuchu odgrywa wielką rolę w tzw. budowaniu nastroju - co jest pewnie dziedzictwem naszych przodków, dla których umiejętność lokalizacji źródła dźwięku oznaczała często różnicę pomiędzy życiem, a zgonem. Niekiedy trzeba mieć dość dobry słuch, by wyłapać pewne dźwięki na tle innych - a tło to jest zrobione doskonale - z rzadko spotykaną efektywnością wykorzystano możliwości dobrej karty stereo.

Do ciekawszych efektów można zaliczyć to, że jedno i to samo miejsce może wyglądać znacznie inaczej w zależności od tego, co każemy w danej chwili robić animowanej przez nas postaci. Bohaterka ma bowiem posiadać:

1. Latarkę umocowaną na rozpylaczu - należy jednak pamiętać, że baterie nie są wieczne (w istocie wystarczą na około 10 minut intensywnego wykorzystywania). Bateria potrafi się naładować, kiedy Doc wkłada broń do kabury (błysk światła jest pomocny też przeciwko niektórym wrogom - wiadomo, że stwory mroku nie lubią blasku, a już

Zapowiadane wymagania systemowe

Windows 98, Windows NT 4.0, or Windows 2000
Pentium2, Celeron, Pentium3 lub AMD Athlon CPU
Pamięć 64MB RAM (96MB jeśli kto chce skorzystać z dopalacza 3D)
Sound Blaster Live!, aby usłyszeć wszystkie efekty środowiskowe
Dopłacz Matrox G200/G400, ATI Rage 128, lub TnT/1nT2 (demo pójdzie i na Voodoo2)
160MB wolnej przestrzeni na dysku
200MB wolnej pamięci wirtualnej

**Blair Witch:
Rustin Parr
Terminal Reality**

Sims: Światowe Życie to wspaniale rozbudowany świat słynnej gry The Sims. Nowa gra, a nie dodatek, zawiera 125 nowych przedmiotów, które mogą być na różne sposoby używane przez nasze Simy (między innymi wibrujące łóżko), pięć karier w tym: muzyka i hakera i cała masa nowych wzorów budowniczych, dzięki którym będziesz mógł wybudować wymarzony domek dla swojego lokatora.

WWW.IMGROUP.COM.PL
WWW.THESIMS.COM

The SimsTM

ŚWIATOWE ŻYCIE



Rodziny Simsów opanowały świat!!!



MIRAGE

02-916 Warszawa, ul. Okężna 3.
Tel. (22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax 642 27 69.
WWW: <http://www.imgroup.com.pl>

Wydawca: IM Group Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. The Sims, Maxis, logo Maxis, Electronic Arts są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. zarówno w Stanach Zjednoczonych jak i poza ich granicami. Wszystkie prawa zastrzeżone. Inne znaki towarowe są prawne i chronione własnością poszczególnych firm.



ZAMÓW WYSYŁKOWO
TEL (022) 832-54-30
ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI

HEAVY METAL

F.A.K.K. 2

Mniej więcej ćwierć wieku temu, w połowie lat siedemdziesiątych, pewien wydawca odkrył we Francji magazyn komiksowy sf/fantasy skierowany do dorosłych odbiorców. Oczarowany koncepcją i stylem Len Mogel wykupił licencję na "Metal Hurlant" i rozpoczął pracę nad amerykańską wersją nazwaną Heavy Metal. Pierwszy numer ukazał się w kraju pięćdziesięciu gwiazdek w kwietniu 1987 roku. Dzięki niemu Amerykanie mogli zapoznać się z dorobkiem jednego z największych europejskich artystów komiksowych. Zostali oczarowani, nakład rozszedł się na terenie całych Stanów w błyskawicznym tempie, a magazyn zdobył sporą liczbę starszych wiekiem fanów, którzy mieli dość dziecięcych komiksów - "Heavy Metal" został stworzony dla nich.

YASIU

Kto miał okazję czytać komiks lub obejrzeć kultowy w pewnych kręgach film, z pewnością wie, skąd wzięła się owa popularność. Piękny humor, przemoc, piękne kobiety i ciekawy scenariusz wciągnął niejednego. Niestety, młodsze pokolenie - moje pokolenie - marną miało szansę na zapoznanie się z Heavy Metal'em, wychowywali nas raczej Kajko i Kokosz, Tytus czy kapitan Zbik. Na szczęście ktoś pomyślał nad odgrzaniem pomysłu i jest spora szansa, że tym razem odgrzewane danie będzie smakowało równie dobrze, jak kiedyś. W jaki sposób? Już spieszę z krótkim wyjaśnieniem.

Od jakiegoś już czasu trwają intensywne prace nad trzema produktami, które mają na celu przywrócenie chwały Heavy Metal'owi. Pierwszy z nich to film, który przy dużej dozie szczęścia będziemy mogli obejrzeć w Polsce. Nie będę zagłębiał się w jego fabułę, ale sprawa wygląda bardzo ciekawie, sądząc z informacji, które można znaleźć w sieci. Jeszcze ciekawiej będzie wyglądać główna bohaterka. Nie stanie się to jedynie za sprawą aktorki odtwarzającej rolę Julii. Dzięki facetowi znanemu jako Simon Bisley to powabne ciało zostanie przeniesione na papier i wydane w formie komiksu. Jeśli "rozumiecie się" w komiksach, z pewnością nie jest dla Was tajemnicą fakt, że Bisley stworzył przewspaniałą postać Lobo. Można więc mieć uzasadnioną nadzieję, że komiks nie straci klimatu sprzed lat, a świetna kreska pozwoli bawić się równie dobrze, jak przy Lobo.

Film i komiks mają ujrzeć światło dzienne w ciągu najbliższych tygodni. Podobnie ma się sprawa z tym, co najważniejsze dla nas, graczy, czyli najnowszą produkcją ekipy odpowiedzialnej za SiN-a. W przeciwieństwie do filmu i komiksu, gra Heavy Metal z całą pewnością pojawi się z polskich sklepach. Wiem, bo od kilku dni spędzam czas pogrywając w dostarczoną nam przez dystrybutora wersję beta. Mogę więc teraz, po wprowadzeniu Was w temat, podzielić się swoimi wrażeniami z wczesnej wersji gry.

Zaznaczam od razu, że nie powiem ani słowa o fabule. Niech na razie Was wystarczą, że scenariusz jest naprawdę ciekawy i pełen niespodziewanych zwrotów akcji. Jak przystało na grę TPP, nie należy ona do zbyt rozbudowanych, ale również nie pozwala graczowi się nudzić. Jak można się bowiem nudzić, gdy kieruje się krokami bohaterki całego multiversum, panny o wdzięcznym imieniu Julia, znanej również jako F.A.K.K.2. To wdzięczne zwierzątko musi w



ciągu całej gry pokonać niezliczoną ilość pełnych niebezpieczeństw i tajemnic lokacji. Nie robi tego bez celu (eech... może nasz rząd by przyjął taką taktykę) - aby w pełni zasłużyć na miano bohaterki, stawia czoła ostatecznemu Złu - mrocznemu stworowi o imieniu GITH. Akcja gry rozgrywa się w całkowicie trójwymiarowym środowisku generowanym przy użyciu engine znanego jak na razie tylko z Quake 3. Przy jego użyciu stworzono świat oszałamiający barwami i zadziwiający ilością szczegółów.

Nieraz w trakcie rozgrywki przystawałem na moment tylko po to, żeby podziwiać otaczające mnie widoki. Ich niewątpliwym urokiem to zasługa wielu "bajerów", z których część jeszcze rok temu pozostawała w sferze marzeń. Mamy więc w Heavy Metal zakrzywione powierzchnie (w odniesieniu do głównej bohaterki pasuje raczej słowo zaokrąglone), wolumetryczną mgłę, wspaniale renderowane efekty specjalne, dynamiczne oświetlenie, regulowany w dużym stopniu poziom detali, który wraz z kilkoma dodatkowymi opcjami pozwala dostosować engine gry do mocy posiadanej maszyny.



Po owej chwili refleksji ruszałem dalej i zawsze łapałem się na tym, że wzrok spadał mi na wspomniane kragłości głównej bohaterki. Moim skromnym zdaniem Julia bije na głowę wszystkie dotychczasowe bohaterki gier FPP. Kancista Lara Croft wygląda dobrze tylko na żywo. Rynna z Drakana wyglądała całkiem wdzięcznie, ale brakowało jej czegoś przy zbliżeniach kamery... Postać Julii oddano w najdrobniejszych szczegółach (przebiera się pannica co kilka poziomów), nie zapominając o noszonym przez nią spręcie itp. Mało tego, doskonała technika animacji sprawiła, że jej ruchy to radość dla oczu każdego zdrowego samca.

Podobnie rzecz się ma w wypadku innych postaci występujących w grze. W wypadku osobników tego samego gatunku co Julia, doskonałości animacji raczej się nie zauważa. Nie dlatego, że są animowane gorzej (bo nie są), to widok Julki na pierwszym planie przyćmiewa ich wygląd. Na szczęście nie z samych ludzi świat się składa, a w Heavy Metal potworów z pewnością Wam nie zabraknie. Mało tego, że będzie ich całkiem sporo, dzięki temu samemu systemowi, który porusza Julię, będą również przerażające, chociaż... nie tak do końca. Twórcy nie zapomnieli, że Heavy Metal ma również bawić i dlatego monstra bywają również zabawne (trzeba tylko mieć poczucie humoru) - spotkaliście gdzieś wcześniej bossa, który w oczach ma zamontowane laski o kolorze fosforyzującej zieleni?

Do dobrze animowanych postaci wypadało dodać nieco sztucznej inteligencji. Tak też uczynili autorzy gry i wyposażyli ją w specjalny język skryptowy o nazwie Morpheus. W założeniach pozwala on na kontrolowanie wszystkich postaci i obiektów występujących w grze, dzięki czemu możliwa stałaby się rozbudowana interak-



cją z otoczeniem. W wersji, w którą grałem, działało to już całkiem sprawnie, ale odnosiłem momentami wrażenie, że pozostawiono dziury, które przydałoby się wypełnić, zanim gra zobaczy półki sklepowe. Mówiąc po ludzku, nie podobało mi się na przykład, że mieszkańcy miasta Eden po wykonaniu akcji narzuconych przez scenariusz nagle "wylączali się" i waleśali bez sensu po całym etapie. Wprawdzie dało się do nich zagadać i coś tam odpowiadali, ale nie sprawiali takiego wrażenia, jakiego bym się spodziewał. Na szczęście rzut ten nie dotyczy potworów, z którymi przyszło mi się potykać. Te potrafią zagrać w miarę mądrze, wykorzystując teren i swoje umiejętności, czasem umieją też uciekać, a czasem - zdenerwowane - atakują z pianą na pysku. Zasadniczo walka z nimi dość szybko staje się wyzwaniem, a poziom trudności wyważono tak, że nie można bez zastanowienia atakować wszystkiego, co się rusza. To znaczy można - ale tylko raz.

Zresztą monstra nie są jedynym wyzwaniem, jakie stanie przed powabną bohaterką. Owszem, są momentami główną przeszkodą (szczególnie fenomenalni bossowie), ale najczęściej przyjdzie nam pokonywać wszelkiego rodzaju zagadki w stylu czysto "tombraderowym". Ponieważ Julia jest bardzo wygimnastykowana, będziemy musieli dużo skakać, czołgać się, łapać krawędzi, podciągać itp. Sposób, w jaki zbudowane są poziomy, zmusza gracza do wysilenia szarych komórek i kombinowania, jak dostać się z miejsca na miejsce. Warto przy tym powiedzieć, że wiele problemów można rozwiązywać na kilka sposobów. Nie zdarzały się przy tym długie momenty niepewności dotyczące dalszej drogi. W pewnym momencie jednak zaciąłem się (nie ma to, jak się bawić się nożem przy graniiu :-)). I jakież było moje zdziwienie, gdy w pewnej chwili Julia zaczęła patrzeć gdzieś do góry. Rzut oka w miejsce, gdzie patrzyła, pozwolił mi odkryć dalszą drogę. Generalnie gracz nie ma właściwie czasu, żeby się nudzić, a przy okazji gra pozwala odetchnąć i spokojnie się zastanowić. Więcej na ten temat przeczytacie niewątpliwie w niedalekiej recenzji (spoilerować nie będę!), a ja napiszę jeszcze kilka słów na temat paru buraczków, które zauważyłem w wersji Beta.

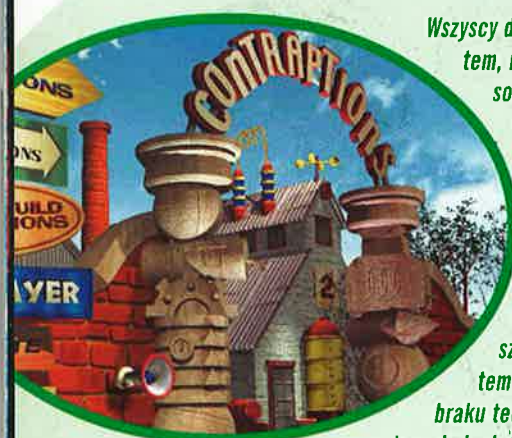
Prawdę mówiąc, w wersji, którą posiadam, nie ma ich już zbyt wiele; w zasadzie wielu producentów decyduje się na wydawanie gier w takim właśnie stanie - i nie mają żadnych skrupułów. Co najwyżej za miesiąc albo dwa rzuca na sieć parumegowego patcha. Ponieważ Heavy Metal ma jeszcze trochę czasu, możemy liczyć na wprowadzenie poprawek. Powinny one dotyczyć głównie systemu kierowania naszą postacią oraz wykrywania kolizji itp. W tej chwili bowiem w wielu miejscach Julia wnika do połowy w ścianę lub bez żadnego wyraźnego powodu nie może się do niej zbliżyć. Podobny problem dość często daje się we znaki przy skakaniu. Nasza bohaterka bardzo często ląduje w miejscach, w których nie powinna i zaczyna się w nich bez możliwości żadnego ruchu. Czasem również program źle liczy animację skoku, wygląda na to, że skoczyliśmy za blisko, ale nagle mamy przeskok i Julia już znajduje się w odpowiednim miejscu. Nie są to, jak widzicie, buraczki, które mogłyby grę zdyskwalifikować. Wypadałoby jednak, żeby autorzy jeszcze nad nią posiedzie-

li parę nocek. Nie wątpię, że tak się stanie. W końcu w wersji, która trafiła do redakcji, były jeszcze problemy z menu, kilka opcji w nim dostępnych nie działało - a tego w pełnej wersji być nie może.

Kończąc, mogę spokojnie powiedzieć, że wypada czekać nie tylko na film i komiks. Gra powinna stać się pozycją obowiązkową nie tylko dla wszystkich miłośników HM, ale też dla tych, którzy uwielbiają naprawdę dobre gry TPP, w których ani walki, ani skakania nie zabraknie. □

PS. Jeśli w jakimś piśmie zobaczycie w tym samym czasie recenzję gry, na pewno będzie to amerykańska wersja Heavy Metal, zapewne z podtytułem F.A.K.K. - suckers, czyli na nasze: "śmierć frajerom, będziemy pierwsi" :-)

Return of the Incredible Machine



Wszyscy doskonale wiemy, że aby gra stała się hitem, musi posiadać to "coś". Coś, co każdy rasowy gracz od razu wyczuwa, a co bardzo trudno zdefiniować. Nie liczy się wyśrubowana do granic możliwości grafika, porywająca muzyka, przerywniki filmowe na n-tej liczbie kompaktów. To wszystko tylko dodatki, ale najwyraźniej producenci o tym zapominają i to właśnie na tych elementach bazuje większość nowo wydawanych gier. Dziesięć lat temu sytuacja była zupełnie inna. Wobec braku technicznych możliwości osiągnięcia zapierających dech w piersiach efektów wizualnych, twórcy całą swoją energię skupiali właśnie na uzyskaniu tego magicznego "czegoś". Bo każda gra, która stała się przebojem ze względu na grafikę, wcześniej czy później zostanie zdeklasowana przez inną produkcję. Natomiast gra bazująca na genialnym pomysle będzie żyć wiecznie. Doskonałym na to przykładem może być chociażby Incredible Machine. Pojawienie się na rynku "Return of the Incredible Machine Contraptions" tylko utwierdziło mnie w tym przekonaniu.

Łukasz Bonczol

Zaraz po uruchomieniu "Contraptions" spotkało mnie małe rozczarowanie. Spodziewałem się bowiem przeniesienia IM w trójwymiarowe środowisko. Przecież jeszcze nie tak dawno mogliśmy zagrać w Lemmings Revolution. Ale z drugiej strony, czy warto sztucznie udziwniać coś, co i tak jest już prawie doskonałe? Autorzy gry doszli zapewne do takiego samego wniosku, bo odświeżając stary przeboj nie kwapili się z wprowadzeniem wielu zmian. Niestety nie jestem w stanie precyzyjnie określić ich zakresu, ponieważ w poprzedniej części grałem dosyć dawno (chyba jeszcze na 386). Dość napisać, że nie ma żadnej rewolucji, jeżeli idzie o asortyment elementów przeznaczonych do budowy "niewiarygodnych maszyn". Nie jest to żadna wada, ale oczekiwałem więcej. Tradycjonalistów zawsze można przecież usatysfakcjonować opcją "classic". Najwyraźniej "Return of the Incredible machine" adresowane jest więc do młodego pokolenia graczy, które nie miało okazji pograć w poprzedniej części.

Skoro jednak wysunąłem już przypuszczenie, że gra adresowana jest dla młodego pokolenia graczy, to wypadałoby im wytłumaczyć o co tutaj właściwie chodzi. Otóż rozwiązujemy szereg logicznych łamigłówek, przy pomocy rozmaitych rekwizytów. Jest wśród nich całe wyposażenie gospodarstwa domowego, laboratorium, garażu i sporo innego inwentarza (łącznie ze zwierzętami domowymi występującymi tu w roli pociągowej). Pojawia się nawet mała aluzja do konkurencji na polu gier logicznych - Schlemmings :). Wszystkie te ustrójstwa możemy dowolnie ustawiać, programować (przy testerze można nawet określić jak mocno mają być przypieczone grzanki!), łącząc za

pomocą pasów transmisyjnych, linek, kół zębatych itp. Tak skonstruowana maszyna będzie funkcjonować (lub nie) zgodnie z wszelkimi ogólnie znanymi prawami natury. Niekiedy potrzeba dziesiątek prób i nie wiem ilu poprawek, aby maszyna nie tylko zadziałała, ale zrobiła to zgodnie z naszymi intencjami. Wiercie mi, ta gra naprawdę pokazuje, że każda minimalna, niemal niezauważalna zmiana początkowych ustawień może mieć kolosalny wpływ na końcowy efekt. Sterowanie jest proste i nie sprawi kłopotów nawet dziecku (to bardzo ważne, bo gra zawiera pewne elementy edukacyjne, o czym za chwilę). Dzięki temu możemy w pełni skoncentrować się na rozwiązywaniu zleconych nam problemów.

Zagadki pogrupowano zgodnie z poziomem trudności tak, że chcąc czy nie chcąc najpierw musimy zmierzyć się z samouczkiem. Zadania są tu mało skomplikowane, a podpowiedzi pojawiają się często. Niewielki jest też wybór części budowlanych. Każde zadanie pozwala zapoznać się z działaniem określonej ich grupy. Stopniowo uczymy się jak wykorzystywać siłę grawitacji, proste przekładnie i bloczki, lasery i zwierciadła, rakiety itp. Po wykonaniu wszystkich zadań z samouczka, automatycznie przechodzimy do poziomu Easy. Tu jest już nieco trudniej, ale i tak można się obejść bez większych kombinacji. W zagadkach cechujących się przeciętnym stopniem komplikacji pojawiają się pierwsze przedmioty udostępnione dla zmyłki. Sugerują one graczowi budowę złożonych konstrukcji, podczas gdy rozwiązanie jest najczęściej rozbijającą proste. Prawdziwe wyzwanie to dopiero najwyższy poziom trudności oraz dołączony do gry edytor pozwalający na stworzenie własnych zagadek i dręczenie nimi kolegów. Innym na to sposobem jest zaciągnięcie kumpla do pojedynku przy jednym komputerze. Tyle tylko, że dość sztywne zasady czynią rozgrywkę mało emocjonującą.

Wydawać by się mogło, że taka gra musi być niemiłosiernie nudna. Nic bardziej mylnego!! Incredible Machine jest jedną z tych nielicznych gier, które zainteresują graczy w każdym wieku. Żywo zaciekawił się nią mój dziadek (serdecznie pozdrawiam), wykładający niegdyś fizykę. Najmłodszy mógł się natomiast przy tej grze czegoś nauczyć. Nic tu nie wskóramy z dobrym refleksem, czy też zręcznymi palcami. Naszym jedynym orężem są szare komórki i umiejętność logicznego myślenia.

Mimo iż ROTIM nie jest żadnym odkryciem, to wyróżnia się spośród innych wydawanych ostatnio produkcji. Zaiste mało jest gier o tak dobitnej przewadze treści nad formą. Dzięki użyciu naprawdę skromnych środków oddano w ręce gracza produkt oferujący rozrywkę na wysokim poziomie, ćwiczący cierpliwość i szare komórki. Niestety, jak by nie patrzeć, nie

jest to gra nowa, a jedynie nieco podretuszowana do dzisiejszych standardów. Dlatego bardzo trudno ją jednoznacznie ocenić. Podczas gdy starsi gracze mogą zacząć kręcić nosem z powodu zakresu zmian, osoby nie mające dotąd do czynienia z IM będą się doskonale bawić.

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Sierra

Dystrybutor:

Pavus Interactive

Internet:

<http://www.sierra.com>

Wymagania:

P 90, 32 Mb Ram, CD ROM x4

SVGA

Akcelerator:

niepotrzebny

Plusy:

- Proste i genialne
- Dobra zabawa bez akceleratora
- Walezy edukacyjne
- Muzyczki
- Wcięcia
- Uczy logicznego myślenia
- Bez przemocy (choć można się kłócić)

Minusy:

- Zakres zmian w stosunku do pierwowzoru

Demo na CD 10/00

Już w sprzedaży! • Już w sprzedaży! • Już w sprzedaży! • Już w sprzedaży!

Kryształowy klucz

Dziwny statek kosmiczny pojawia się na naszej orbicie i wypuszcza kilka satelitów. Równowaga ziemskiego środowiska zostaje zachwiana, olbrzymie morskie fale zalewają kontynenty, wybuchają wulkany. Uratować świat od ostatecznej zagłady może jednak odnalezienie kawałków Kryształowego Klucza, legendarnego obiektu powiązanego z rasą kosmicznych agresorów. W trakcie swojej podróży przez światy pustynne, wodne i zarośnięte dzunglą odkryjesz dziwne ruiny i jaskinie, opustoszałe budowle i tajemnicze artefakty pozostawione przez Obcych. Siądziesz także za sterami statku przybyszów, którym udasz się na finałowe spotkanie ze złowieszczym nemesis Ożgarem!...

„Kryształowy Klucz”, gra przygodowa bez elementów przemocy, łączy eksplorację z rozwiązywaniem zagadek. Oprócz pięknie stworzonych komputerowo scen i animacji, gra zawiera także oryginalną ścieżkę dźwiękową i pełne 360-stopniowe środowisko wirtualne. Oznacza to, że w dowolnym momencie można obejrzeć każdy fragment otaczającego gracza świata, dzięki czemu zresztą uzyskano udany efekt wciągnięcia w świat gry. Dodatkowo, ciekawa i intrygująca fabuła gry ilustrowana jest spektakularnymi przeżynikami filmowymi.

Erik Peterson z PC IGN, jednej z największych amerykańskich stron internetowych poświęconych grom napisał: „Kryształowy Klucz to nie po prostu dobra gra przygodowa — to wyjątkowo dobra gra przygodowa”.

Nie dziwnego, gra jest bowiem wspaniałym popisem wyobraźni: pełna wulkanicznego pyłu pustynia z tajemniczymi ruinami, gęsty las pełen ważnych sekretów, oszalałymi urądzami zatopione miasto, mroząca krew w żyłach stacja kosmiczna i cała gama kosmicznych wehikułów... Zapraszamy do poszukiwania Kryształowego Klucza!

- inteligentna i pełna zagadek gra przygodowa bez przemocy
- intrygująca fabuła działająca na wyobraźnię
- piękne renderowane sceny i animacje 3D
- podkreślająca atmosferę ścieżka dźwiękowa
- wiele godzin zabawy przy rozwiązywaniu ciekawych zagadek 3D
- pełne wirtualne środowisko gry: 360-stopni obrotu.



2CD

DREAMCATCHER
INTERACTIVE

CODA

Wylaczny dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa

tel.: (0 22) 864-78-25

Już dziś zamów grę a dostaniesz ją
jako jeden z pierwszych w Polsce.
Zero kosztów wysyłki.

Stylizacje loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Szukaj we wszystkich dobrych sklepach z grami!



Geoff Crammond's GRAND PRIX 3



Bardzo niewiele tytułów jest w stanie przyprawić o dreszcze graczy z paroletnim stażem i tysiącach godzin spędzonych za kierownicami wirtualnych maszyn. Także i liczba firm, które są coś takiego w stanie stworzyć, nie sprawiłaby problemów przy ręcznym liczeniu nawet drwalom po przejsiach. Ale cóż, przygotowanie dobrej symulacji banalne nie jest, więc nie ma się temu co dziwić. Podobnie zresztą jest i z długim okresem czasu, jakie takie peretki od siebie oddziela. Ma to jednak tę dobrą stronę, że jak już coś wyjdzie, to wyjdzie, czego najlepszym przykładem jest zresztą Grand Prix 3.

McDrive

Oj, ile się na ten tytuł czekało... Dwójka pojawiła się przecież na początku 1996, czyli ponad cztery i pół roku temu! W dodatku tamta część udostępniała oryginalnie jedynie sezon 1994, więc osoby przywiązane do ozbawione dostępu do Sieci, skazane były na jazdę w bolidach wręcz archaicznych. Ale w końcu czas oczekiwania dobiegł końca, a długo oczekiwana trójka zdołała w końcu swój garaż opuścić. Fakt, że znowu z opóźnieniem, dzięki czemu miast sezonu 1999 (lub 1998, ale, tak jak było planowane, rok temu) przyjdzie się nam ścigać w roku 1998. Zbyt miło się więc spotkanie z trzecim dziełem Geoffa Crammonda nie rozpoczyna, ale po dłuższym z nim obcowaniu jedno muszę mu przyznać - ostatecznie to i tak nie ma znaczenia.



Podobnie jest i z pewnymi niedociągnięciami w grafice, na której to roczne opóźnienie premiery widoczne jest już na pierwszy rzut oka. Drobne błędy zdarzają się zresztą w GP3 nie tylko w grafice - ale o tym później, bo, jak już wspominałem, ostatecznie uwagę zwraca się i tak na coś zupełnie innego. To bowiem, co w każdym symulatorze najważniejsze, czyli sama symulacja, jest w Grand Prix 3 na najwyższym poziomie, dzięki czemu po paru chwilach niezbędnych na poznanie toru i dostosowanie do niego setupu swojego bolidu, gra potrafi wciągnąć na wiele, wiele dni. W dodatku te parę dni wystarcza jedynie na poznanie jednego toru, więc w przypadku chęci wzięcia udziału w całych mistrzostwach - czyli jazdy na torach szesnastu - i całych wakacji pewnie by nie starczyło! Oczywiście istnieje tu coś takiego jak opcja Quickstart tudzież poziomy trudności, ale przecież nie dla nich to kupuje się rasowy symulator, toteż jeśli ktoś będzie chciał powalczyć na jakimś rozsądnym poziomie, przepadnięcie na parę miesięcy ma jak w banku. Ponieważ jednak każda chwila spędzona przy Grand Prix 3 wypełniona jest tym, co tygrysy lubią najbardziej, czyli kolejnymi kilometrami z oponami piszczącymi na granicy przyczepności i usza-

mi wypelnionymi przepięknymi odgłosami pracującego na najwyższych obrotach silnika, znikającego w bocznych lusterkach czasu nawet nie poczujecie!

Ale jak już wspominałem, wejście w stan ekstazy wymaga poczynienia pewnych przygotowań, bo nie ma co ukrywać, że Grand Prix 3 nie jest grą, do której można zasiąść ot tak, bez przygotowania, i od razu zacząć odnosić sukcesy na czymś więcej, niż najbardziej podstawowym z poziomów - a i to z powłączanymi wszystkimi pomagaczami. Cóż, cudów nie ma i podobnie jak ma to miejsce z kółkami bez pracy, tak i o zwycięstwach bez spędzeniem czasu na poznawaniu toru tudzież odpowiednim przygotowaniu do niego swojego bolidu można po prostu zapomnieć. Nie jest to więc gra dla każdego, bo choć każdy może w nią, i to nawet z całkiem niezłymi wynikami, zagrać, to jednak do czerpania z niej pełnej przyjemności potrzebna jest zarówno pewna dawka samozaparcia, jak i miłość do grzebania w setupie - uzupełnione w dodatku zdolnościami do poskramiania czterokołowych potworów. No, ale takie są przecież wymagania większości symulatorów, więc umieszczam je tu tylko dla świętego spokoju, na wypadek gdyby jakiś miłośnik pasjansa chciał mnie kiedyś pozwać do sądu. Ponieważ jednak nie tylko karciani wyjadacze mogą się na początku poczuć w Grand Prix 3 nieco zagubieni, więc ze swej strony polecałbym rozpoczęcie znajomości z tą grą od pojedynczego wyścigu na niemieckim torze Hockenheim. Dzięki swemu niezbyt wielkiemu skomplikowaniu nie sprawi on w czasie nauki zbytnich kłopotów, a co równie istotne, całkiem niezłe przygotowanie bolidu polega w tym wypadku właściwie jedynie na zminimalizowaniu kąta nachylenia spoilerów (nawet do 1 stopnia) oraz wydłużeniu biegów - oczywiście pod warunkiem, że nie spotka nas brzydka pogoda, ale że można ją przecież samodzielnie ustalać, więc i nagły deszcz planów na pewno nam nie pokrzyżuje.

Tak przygotowani musimy jeszcze tylko wybrać odpowiadający nam poziom trudności (całkiem sensowny jest Amator z wyłączonymi - może poza wskaźnikiem polecanego biegu, kontrolą przepustnicy oraz wyświetlaniem optymalnego toru jazdy ułatwieniami - i na początek powinien wystarczyć nawet całkiem starym wyjadaczom) i już można rozpocząć zaznajamianie się z torem i samą grą.

Tutaj można jednak zaliczyć pierwsze większe zdziwienie, a w dodatku niezbyt przyjemne - choć już przeze mnie wspomniane, czyli grafikę. Ta, z którą stykaliśmy się bowiem do tej pory, czyli menu i jego design - była nie tylko przejrzysta, ale i całkiem miła dla oczu. Natomiast pierwsze wyładowanie za kółkiem, zwłaszcza jeśli dla kogoś nie jest to pierwsza samochodówka w tym roku, jest już takie sobie. Owszem, widać przednie koła

i kierownicę (coż, wiem, że to teraz standard, ale GP2 ich nie miało), a dodatkowo kokpit zdradza oznaki wirtualności, ale całość wygląda... no, tak sobie (jak to ktoś się nawet spytał: "To tryb Software, prawda?"). Żeby jednak nie było niedomówień - nie jest to w żadnym wypadku wygląd beznadziejny, tym niemniej ciężko jednak nie zauważyć, że trochę to od współczesnych standardów odstaje. Cóż, to roczne opóźnienie kiedyś przecież na wierzch wyjść musi...

Na szczęście jednak do grafiki można się bardzo szybko przyzwyczaić, więc już po kilku minutach przestaje się na nią zwracać uwagę - przynajmniej do czasu. Bowiem po przejechaniu paru okrążeń grafika z takiej sobie awansuje nagle do rangi... bardzo dobrej! Jak to możliwe? Ano, bardzo prosto - wystarczy choćby popatrzeć na zostające na torze ślady opon (po prostu super!) tudzież jej płynność. Zresztą z tą ostatnią związany jest jeden ciekawy bajer: otóż



w Grand Prix 3 nie można uzyskać (przynajmniej bez patcha - jak by co, polecam oficjalną polską stronę, prowadzoną przez CD Projekt - jest bardzo dobra!) więcej niż 25 klatek na sekundę! I żeby nie było niedomówień - zachwyty nad płynnością wyrażone dwa zdania wcześniej wcale nie były przesadzone!!! Owszem, przy dużym tłoku na torze mamy do czynienia z niezbyt miłymi przeskokami, ale że sytuację z dziesięcioma wozami widocznymi naraz należą do rzadkości, więc można to przeboleć. Przydałoby się oczywiście choćby i proste ograniczenie liczby wyświetlanych bolidów (co - o ile mnie pamięć nie myli - we wcześniejszym Grand Prix było), ale nie ma o co kopii kruszyć, bo zbyt często to nie dokucza - a jak by co, zawsze można zmniejszyć ogólną liczbę detali i wszystko wraca do płynnej normy.

Ale w grafice tkwi, niestety, jeszcze jedna, a właściwie nawet (na szczęście małe...) dwie niedoróbki. Przyczepić się bowiem można jeszcze do płaskości mechaników w boksach oraz do faktu, że dość często (co widać choćby przy przejeździe przed boksami) umieszczani są oni albo w powietrzu, albo w asfalcie - coż, na samą jazdę nie ma to wpływu.

topologiczny słowniczek terminów wszelakich w artykule występujących:

bączek - nie milego, czyli bolid kręcący się w kółko po utracie nad nim panowania; czasem można jeszcze z tego wyjść, ale dla mniej wprawnych to praktycznie koniec wyścigu

biegi za długie - chech, topologicznie to się tego wytłumaczyć nie da, ale jeśli ktoś miał kiedyś rower, to jest to mniej więcej odpowiednik korzystania jedynie z największej tarczy z przodu i paru najmniejszych z tyłu, czyli niby szybkość maksymalna wielka, ale jej osiągnięcie graniczy z cudem...

biegi za krótkie - sytuacja odwrotna niż powyżej, czyli bardzo dobre przyspieszenia, ale niska prędkość maksymalna

bolid - zwyczajowa nazwa wozów biorących udział w wyścigach Formuły 1

nadsterowność - zbyt duże reagowanie na ruchy kierownicy, co wbrew pozorom wcale dobre nie jest, bo może się bardzo łatwo skończyć bączkiem

podsterowność - zbyt małe reagowanie na ruchy kierownicy; jest może i od nadsterowności bezpieczniejsze (bo co najwyżej bolid miast skrócić, pojedzie prosto), ale i tak do miłych rzeczy nie należy

rozkład siły hamowania - by nie wdawać się w szczegóły, można napisać, że zależy od tego, które koła zablokują się pierwsza przy ostrym hamowaniu, przednie czy tył. Uwaga: przy równomiernym rozkładzie koła wcale nie za-

blokuje się w tym samym momencie - pierwsze będą tył, gdyż samochód a więc i bolid w czasie hamowania pochyla się do przodu!

spoilery - coś co wygląda jak małe skrzydła, a ma za zadanie docisnąć bolid do podłoża, dzięki czemu znacznie lepiej trzyma się trasy, umożliwiając szybsze pokonywanie zakrętów z jednej strony, a zmniejszając szybkość maksymalną z drugiej (tzn. na spoilery naciśnięte powietrze i to ono dociska pojazd do trasy, nie sam spoiler).

FAQ dla początkujących

Problem: bolid ma problemy z wejściem w zakręty

Przyczyna: podsterowność

Jak zaradzić: zwiększyć kąt nachylenia przednich spoilerów lub zmniejszyć tylnych

Można również: przesunąć rozkład siły hamowania w kierunku tyłu bolidu

Problem: bolid za szybko wchodzi w zakręty i lub ma tendencję do robienia bączków

Przyczyna: nadsterowność

Jak zaradzić: zmniejszyć kąt nachylenia przednich spoilerów lub zwiększyć tylnych

Można również: przesunąć rozkład siły hamowania w kierunku przodu bolidu

Problem: bolidy przeciwników są znacznie szybsze na prostych

Przyczyna: spoilery za bardzo dociskają bolid do podłoża / za krótkie biegi / za wolno pokonany poprzedni zakręt

Jak zaradzić: zmniejszyć kąt nachylenia spoilerów / wydłużyć biegi / dać więcej gazu na zakręcie

Można również: skorygować tor, po jakim pokonuje się trasę

Problem: bolid ma na zakrętach problemy z przyczepnością / inne bolidy są na nich szybsze

Przyczyna: za wysoka prędkość / spoilery za słabo dociskają bolid do podłoża

Jak zaradzić: pokonywać zakręty z mniejszą prędkością / zwiększyć kąt nachylenia spoilerów

Można również: w sumie niewiele więcej

Problem: bolid ma słabe przyspieszenie

Przyczyna: za długie biegi

Jak zaradzić: skrócić biegi

Można również: w sumie niewiele więcej

Problem: bolid ma przy hamowaniu w czasie wchodzenia w zakręty tendencję do robienia bączków

Przyczyna: zbyt późne hamowanie / rozkład siły hamowania przesunięty za bardzo do tyłu

Jak zaradzić: wcześniej rozpocząć hamowanie / przesunąć rozkład siły hamowania do przodu
Można również: zwiększyć kąt nachylenia spoilerów

Problem: bolid jest wolny zarówno w zakrętach jak i na prostych

Przyczyna: za krótkie lub źle dobrane przełożenia

Jak zaradzić: wydłużyć przełożenia / równomiernie je rozłożyć

Można również: zmniejszyć kąt nachylenia spoilerów

Problem: stopniowe pogarszanie się osiągnięć bolidu

Przyczyna: zużywanie się opon

Jak zaradzić: zjechać do boksu i założyć nowy komplet opon

Można również: unikać blokowania kół i ich palenia

Problem: nagle pogorszenie się osiągnięć bolidu
Przyczyna: uszkodzenie bolidu w czasie wypadku lub usterka techniczna

Jak zaradzić: jak najszybciej zjechać do boksu

Można również: obejrzeć bolid z zewnątrz, by sprawdzić, co się stało

Problem: bolid nagle traci moc i staje

Przyczyna: skończyło się paliwo

Jak zaradzić: wysiadając zabrać ze sobą kierownicę i udać się na trybuny

Można również: kontrolować poziom paliwa i zjechać do boksu póki je jeszcze mamy



niestety, nie zauważyć... Na tym się jednak problem z grafiką kończą (jeśli się nie przyczepić do

Punktacja w F1

Miejsce Punkty

1.	10
2.	6
3.	4
4.	3
5.	2
6.	1

wu, ale ciężko tego, nieestety, nie zauważyć... Na tym się jednak problem z grafiką kończą (jeśli się nie przyczepić do faktu, że wszystkie bolidy mają praktycznie taki sam kokpit - no, ale tego się już czepiać nie wypada), ponieważ jednak w kontemplowaniu samej jazdy niewiele to przeszkadza, pora więc już najwyższa zająć się właśnie nią.



A jest się czym zajmować, bo (a niech tam - powtórzę się) wrażenia z prowadzenia są po prostu super! Jedyne co z wyścigów torowych może się z Grand Prix 3 równać, to Grand Prix Legends - ale osobiście wolę legendy z 1998 roku niż z lat sześćdziesiątych. Cała reszta w obydwu tych przypadkach jest równie realistyczna i niemal równie rajcująca - niemal, bo jednak moim skromnym zdaniem Grand Prix 3 jest tu jednak nieco lepsze. Nie pytajcie się dlaczego, bo raz, że różnica jest minimalna, a dwa, że nie mam na jej poparcie żadnego naukowego dowodu - po prostu trochę bardziej mnie wciągnęła, więc najbezpieczniej będzie, jak zwałę to na całokształt - co zresztą jest pewnie i najbliższe prawdzie.

Jako że nie jest to przecież rozprawka naukowa o wyższości świąt Bożego Narodzenia nad Wielkanocnymi, więc wracając do GP3... W zastosowanym tu modelu jazdy znajdzie się wszystko to, co w wyścigach Formuły 1 najlepsze. Są więc i hamowania w ostatnim momencie, i walka o niezablokowanie kół, i biały dym, i nagłe ruchy kierownicą w walce o

utrzymanie panowania nad bolidem... Ech, jest tu po prostu wszystko, o czym można sobie zamarzyć! Zresztą do tego pełnego euforii odbioru waleń przyczynia się wirtualny kokpit oraz widok na przednie koła swego bolidu, dzięki któremu moment blokowania się kół nie tylko słyszymy, ale i widzimy (i to wcześniej), przez co utrzymywanie ich na granicy toczenia jest teraz nie tylko prostsze, ale również częściej wykorzystywane - właśnie dlatego, że mamy nad tym dużo większą kontrolę. Na tym się jednak wcale nie kończy, bo w porównaniu do poprzedniej części dodano do tego wszystkiego jeszcze bardzo realistyczne efekty pogodowe. Tak, tak, w końcu nie jesteśmy ograniczeni li tylko do ładnego słoneczka. A dodatkowo, uprzedzając wszelkie pytania, pragnę w tym miejscu zaznaczyć, że są one zrobione po prostu super! I to łącznie z takimi bajerami, jak aquapeeling przy dużych opadach (bo oczywiście pogoda to nie jedynie deszcz i jego brak, ale i całe mnóstwo stanów pośrednich)! Zresztą na podziwianie tego ostatniego najlepiej wybrać się na polecany już przeze mnie tor Hockenheim - uczucie pływania przy trzydziestu kilometrach na godzinę jest wprost niesamowite! Nie jest też wprawdzie na dłuższą metę zbyt miłe, ale przecież od tego mamy bardzo roz-



budowany setup wozów i dane telemetryczne, by się móc różnym nieprzyjemnym przejawom niedopasowania bolidu do toru przeciwstawić.

A skoro już o dopasowywaniu bolidu do toru i własnego stylu jazdy, to w Grand Prix 3 można, podobnie jak to miało miejsce w GP2, bawić się w to na trzech poziomach zaawansowania. I chwala twórcom za to, bo liczba parametrów, jakie możemy zmienić w najbardziej zaawansowanej wersji, jest dla kogoś nieprzyzwyczajonego po prostu przytłaczająca! Na szczęście już poziom podstawowy wystarcza do bardzo sprawnego radzenia sobie z przeciwnikami i torem na poziomie amatora, a dla bardziej ambitnych przewidziano całkiem sporą część instrukcji

na omówienie wszelkich rządzących zachowaniem się bolidu zależności, więc jak ktoś nie chce, to nie musi, a jak bardzo chce, to i pomoc znajdzie.

Zresztą, skoro już przy instrukcji jesteśmy, to i o niej warto jeszcze parę słów napisać. Tym bardziej, że opis zmiany setupu wcale nie jest jedyną jej zaletą. Z równie wielką dbałością opisano bowiem także i każdy z dostępnych w grze torów - i to łącznie z prędkościami pokonywania poszczególnych zakrętów! O tak oczywistych sprawach, jak przegląd menu, dostępnych w czasie jazdy pomocy (między innymi - poza już wspomnianymi - jest to automatyczna przepustnica i hamulce oraz niezniszczalność, dzięki czemu i całkiem początkujący nie wyłudzą od razu na bandzie) czy dokładnego opisu kokpitu nie ma nawet co wspominać, bo wszystko to oczywiście również się w niej znalazło. A co najważniejsze - całość zostanie (a właściwie, w chwili, gdy te słowa czytacie, została, ale my w Redakcji testowaliśmy, niestety, tylko wersję angielską) spolszczona! Owszem, nieobce są mi standardowe nawyki graczy (czyli unikanie instrukcji jak ognia), ale w tym akurat wypadku jej lektura jest jak najbardziej polecana. Fakt, że całkiem sporą jej część co bardziej obeznani z tematem mogą sobie odpuścić (a maniacy GP2 nawet zdecydowaną większość), lecz choćby taki opis torów przyda się chyba każdemu, tym bardziej, że parę zmian w ich kształcie (i doborze) jednak od roku 1994 zaszło.

Wróćmy jednak (i to ponownie - cóż, zwrot to w końcu bardzo wygodny) jeszcze na chwilę (bo powoli kończy się już miejsce) do Grand Prix 3 i wrażeń z jazdy. Do tej pory nie napisałem bowiem ani słowa o przeciwnikach, z którymi przyjdzie się nam zmierzyć. A wspomnieć o nich warto, bo nie dość, że potrafią popełniać błędy, to jeszcze całkiem nieźle walczą o miejsce na podium! Na proste wyprzedzenie nie ma tu co liczyć, bo może się nagle okazać, że zaparkujemy komuś pod tylnym spoilerem - komputerowi kierowcy mają bowiem bardzo (nie)miły zwyczaj blokowania wewnętrznej zakrętów! Taaa, nawet do opóźnionego hamowania trzeba się tu przyłożyć! Oczywiście prócz kierowców komputerowych, można się ścigać także i z kierowcami jak najbardziej żywymi. Fakt, iż można by się przyczepić do tego, że nie można grać przez Internet, ale w naszych warunkach nie jest to dzięki miłośniwie nam panującej TP S.A. wadą zbyt wielką.



Ocena:

9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Microprose / Hasbro

Dystrybutor:

CD Projekt

Internet:

<http://www.grandprixgames.com>

Wymagania:

Windows 95/98, PII 266 (polecamy PIII 450), 32MB RAM (polecamy 64), DirectX 7, karta graficzna z 2MB (software) lub 8MB (Direct3D - polecamy 16MB)

Akcelerator:

polecamy

Plusy:

- czech, po prostu realizm!
- dobre AI kierowców
- świetne efekty pogodowe
- bogate dane telemetryczne
- rozbudowany setup wozów
- całkiem niezła grafika
- bardzo dobry dźwięk
- wyczerpująca instrukcja
- pomoce dla początkujących
- no i jak to wszystko wciąga!

Minusy:

- zbyt wiele samochodów = zawody zab...
- trochę zbyt wytrzymałe bolidy
- niektórym nie przypadnie do gustu imię Newhouse
- słabutkie opcje powtórek
- sezon 1999
- dziwna czarna flaga
- tylko jeden wzór kokpitu

A teraz kwestia ostatecznej oceny. Mimo całkiem sporej liczby, drobnych na szczęście, niedoróbek (ot, choćby jeszcze dziwnie rozegrana czarna flaga tu-dzież nieco zbyt wielka wytrzymałość na zderzenia, dzięki której nadal można całkiem bezpiecznie wypychać przeciwników z toru), dziewiątka jest tu mimo wszystko jak najbardziej na miejscu. Wady bowiem wadami, a wielka grywalność - grywalnością. A że w dodatku u jej podstaw leży realizm - cóż, znaczek jakości tylko to przypieczętował... □



CO OFERUJEMY ?

- Najniższe ceny
- Największą ofertę gier, programów edukacyjnych oraz użytkowych
- Profesjonalną i miłą obsługę
- Gwarancję na oferowane produkty
- Akceptujemy karty kredytowe
- Ceny zawierają Vat

Oferta aktualna przy zakupie w sklepie.
Ważna do wyczerpania zapasów
lub do 28.10.2000

Prowadzimy również sprzedaż wysyłkową
nasza oferta CD ACTION - 3 str.
Szersza oferta dostępna w sklepie.

SKLEP FIRMOWY

(022) 863 76 72

tel: (050) 258 91 00

Planeta Gier

ul. Łopuszańska 117/123

02-457 Warszawa

e-mail: planeta@planetagier.com.pl

Zapraszamy:

pn - pt od 8 do 18 w soboty od 10 do 16



sklep firmowy

wielkie otwarcie 30.09.2000 - godz. 9⁵⁹

Music Maker Generation 5.0.....89

Euro ++ Extrapack.....379

Tłumacz Niemieckiego.....155

Dyslektyk 2.....59

Prawo Jazdy 2000.....69

Hello-Ang. dla dzieci.....39

Kurs Obsługi Komputera.....39

Leksykon Igrzysk Olimpijskich.....77

Miliard w Rozumie 2000.....89

Multimedialna Matematyka.....89

Słownik niem./pol.-pol./niem.....169

Geografia.....68

Sam Piszę.....38

Sam Czytam.....39

Mój Pierwszy Elementarz.....39

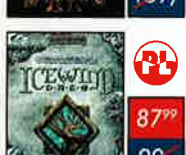
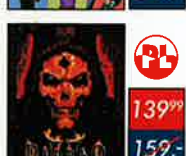
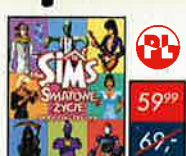
Mapa Polski 2001.....87

MKS Vir.....79

Kolory i Kształty.....38

Egipt-Wielka Encyklopedia.....49

Atlas świata 2000.....69



Wśród osób które, dokonają
zakupów 30.09.2000 rozlosujemy
5 ogromnych standów z gier
oraz 30 mousepad'ów

Grand Prix 3 PL.....	89
Majesty PL.....	69
The Sims PL.....	109
H of M&M 3 Armag. Blade PL.....	44
Deus Ex.....	129
Euro 2000.....	108
Kleopatra PL.....	89
Gta 2 PL + koszulka.....	91
RollerCoaster PL.....	89
Jazz Jackrabbit 2 PL.....	42
Pompeii PL.....	68
Planescape Torment PL.....	145
Worms Armageddon PL.....	59

Do każdego zakupu "Komputer Świat Gry" - GRATIS !!!

Internet: www.planetagier.com.pl

Laser Arena

Już po paru sekundach "obcowania" z tym FPP przyszła mi na myśl "rzecz" nazwana "Laser Droom", która kiedyś funkcjonowała we Wrocku. Do zabawy przywdziewało się plastikowe kamizelki i chwytano do ręki udający plastik laser. Potem wpadało się do specjalnego pomieszczenia i zaczynała się rozwalanka z efektami i dźwiękami a'la nieustraszeni imperialni szturmowcy. [A mnie się film "Tron" przypomniał - Mac Abra].

bloOd

Było to coś w stylu paintballa. Kosztowało toto 7 złotych (3-4 lata temu) za 10 minut pohasania sobie i postrzelania... no, wiadomo, atrakcja nieźle, ale przeciętny nastolatek wołał przeznaczyć taką sumę pieniędzy na bardziej ciekawsze rozrywki. Ale co? Czyżby "Laser Arena" miałaby udawać Laser Droom? Tak, udawać, bo nawet w 1/10 nie jest to tak rajcowne jak w rzeczywistości. Jak to określił nasz ulubiony Ugly Joe - "Unreal Tournament dla ubogich". Ale wszystko po kolei.

Po zainstalowaniu gry pierwszą czynnością jaką wykonałem było ustawienie klawiatury w opcjach. Trochę zaniepokoił mnie brak przycisku odpowiedzialnego za zmianę broni, ale podbudowywałem się tym, że pewnie autorzy zaskoczą mnie jakimś ciekawym pomysłem z tymi związanym. I zaskoczyli! Jak cholera, "Do wyboru" mamy... 2 giwery!!! (słownie: DWIE). Cheech, pierwsza to laserek z nieskończoną energią, a druga to granat. Patrząc na broń z UT i na laserek z LA zaczęło mi się niedobrze robić: ten laser to nic innego jak czarne rurki w czerwone paski. Możecie mi wierzyć lub nie, ale dwuwymiarowe broń z Wolfa3D(!) wyglądają ładnie. A granacie? Hm, to "coś" po wyciągnięciu zza pazuchy i wyrzuceniu w stronę przeciwnika zaczyna wydobywać z siebie dziesiątki niebieskich "świątelek", które ranią przeciwnika... jak i Ciebie. Fajne, profesjonalne urządzenie do wykorzystania na dyskotekach. Dokładnie - efekt stroboskopowej kuli.

Po chwilowym zamroczeniu, jakim było "odkrycie" różnorodności narzędzi do eksterminacji wrogich jednostek, postanowiłem pobiegać po mapce i postrzelać się z bocikami. Aaa, no właśnie - przechodzenie kolejnych map w LA jest bardzo podobne do tego z UT czy Q3. Na daną mapkę wskazuje odpowiednia ilość botów, a naszym zadaniem jest sfragować ich jak najwięcej i samemu zostać ukatrupionym jak najmniej razy. Czyli gra jest głównie skierowana w stronę trybu multiplayer. OK, zaczynam walkę na jednej z map. Tup, tup, bziu, bziu i pierwszy bocić idzie do piachu. No, nie do piachu, lecz zostaje on teleportowany w inne miejsce na mapie ze stanem zdrowia takim samym jak na początku rozrywki. W Laser Arena nie ujrzymy galonów krwi, odciętych głów, itd., bo realia LA to coś w stylu "holodeka" z serii "Star Trek", który przedstawia rzeczywistość wygenerowaną przez komputer. Tylko, że w ST to wszystko przypominało rzeczywistość, a nie jakieś ciemne pomieszczenia ze świecącymi krawędziami ścian, słupów i podłóg (w tym przypadku niekoniecznie są to krawędzie). Ale zauważmy, że takie otoczenie ma potęgować nastrój, klimat prawdziwego "Laser Drooma". Mnie to bardziej przypomina mapę z Q2, pozbawioną wszystkich tekstur (wywalcie wszystkie tekstury z Q2, a zrozumiecie o co chodzi).

Konstrukcja leveli, co mnie zdziwiło, na tle innych miernych składników tego FPP stoi na nawet dobrym poziomie (tzn. części z nich - bo inne to nadają się tylko do straszenia młodszego brata: "Jak nie posprzątasz poko-

ju to ci Laser Arene zapuszczę!" :)). Na mapkach zastosowano "jump pady" a'la Q3; miejscami można natknąć się na jakiś powerup (m.in. granat - tak, on jest powerup'em, dodatek zwiększający szybkość strzelania laserkiem, "apteczki", itd.). Trafimy też czasem na okazjonalną "normalną" teksturę czy hota "wtopionego" w ścianę (biedaczek, to wszystko pewnie przez tego chama, engine czy jak mu tam).

Jak na FPP przeznaczonego opcji multiplayer przystało, LA zostało wyposażone w parę typów rozrywki - Duel, FFA, Domination, Team, Target coś tam... i to chyba wszystko. Tryb Target jest pewną odmianą CTF-a - tutaj musimy dotrzeć i zaliczyć odpowiednie punkty. Do wyboru mamy z 4 modele, różniące się tylko wielkością mięśni.

Dźwięk stoi na średnim poziomie - nie jest zły, acz też nie rewelacyjny. Muzyka została zapisana w formacie Audio-CD i jest to kilka technicznych kawałków, nawet pasujących do roz(g)rywki. Ich ilość nie jest zadowalająca, stąd szybko się nudzą. No i teraz następna porażka w LA - grafika. Przez cały czas gry odnosiłem wrażenie że, chociaż jest ona bardziej kolorowa, jest gorsza (pod względem szczegółów) od tej z Q1. Szczegółowo mówiąc, akcelerator jest tutaj wykorzystywany tylko do rozmazywania tekstur, inne efekty są (tzn. powinny być) robione software'owo. Na szczęście uboga grafika spowodowała strasznie małe wymagania sprzętowe - P166, 16 MB i do boju.

Poszczególne aspekty z grubsza już Wam przedstawiłem. Wygląda na to, że LA nie oferuje nam nic oryginalnego - a początkujący gracze mogą się zniechęcić do tego gatunku "dzięki" LA. Ja jednak, pomimo jednej podstawowej broni, monotonnego otoczenia i słabutkiej grafiki w LA, przez jakiś czas bawiłem się nieźle. Tak, pomimo tego całego ubóstwa, w LA można znaleźć "COŚ", co przyciągnie do ekranu na tych parę minut, kwadransów. Lecz kto kupuje grę dla paru kwadransów zabawy? Autorzy odwalili "khiske" i próbują nam sprzedać produkt spóźniony o ok. 4 lata, do tego jakby "obcięty". Ocenę też więc obetniemy...



Ocena:

3

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Trainwreck Studios

Dystrybutor:

ValuSoft

Internet:

http://www.valusoft.com

Wymagania:

Win 95/98/2000/Me/NT

P166MHz, 16 MB RAM, 40mb HD

Akcelerator:

wskazany

Plusy:

- małe wymagania sprzętowe
- odrobina grywalności
- niektóre mapy

Minusy:

- grała
- nudziła
- tutaj WSZYSTKIEGO jest za mało!

- koszty pocztowe 7,95 zł
- ceny zawierają Vat
- płatność przy odbiorze
- czas dostawy 2-7 dni roboczych
- możliwość dostawy w ciągu 24-48h (za dopłatą)
- gwarancja zabezpieczenia przesyłki
- pracujemy pn-pt 8-18, sobota i niedziela 9-17.

tel./fax (022) 863 37 12

TEL. (050) 258 89 22

e-mail: sklep@gralnia.com 03-996 Warszawa 131 skr. pocztowa 59

STREFA

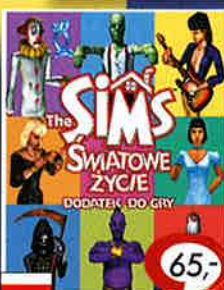
gr^alnia.com



115,-



145,-



65,-



89,-



89,-



129,-

gr^aj oszczędnie

SPECJALNA

ACE VENTURA PL.....	59	FARAON PL.....	149	LOMAX PL.....	42	SHOGBUN PL.....	110
ADAS I PIRAT BARNABA PL.....	59	FAUST PL.....	72	MDK 2 + MDK 1 PL.....	75	SIDNEY 2000.....	129
AGE OF EMPIRES PL.....	196	FIFA 2001 PL.....	115	MIDNIGHT & MAGIV VII PL.....	79	SIM CITY 2000.....	59
AGHARTA PL.....	49	FIFA 2000.....	72	MIGHT & MAGIC VIII.....	TEL	SIM CITY 3000 PL.....	59
AIRLINE TYCOON PL.....	61	FIFA 98.....	55	MIGHT & RACING.....	65	SIM CITY 3000 PL + POPULUS PL.....	100
AIRPORT.....	149	FINAL FANTASY VIII.....	145	MORTYR PL + koszulka.....	59	SIN.....	69
ALIEN VS PREDATOR + MISJE.....	109	FLOOD - PL (4 CD).....	45	NBA LIVE 1999.....	59	SOLDIER OF FORTUNE.....	179
AMERZONE PL.....	92	Freespace 2 PL.....	72	NBA LIVE 2000.....	75	STAR WARS: EPISODE I: PHANTOM MENACE.....	95
ANNO 1602 PL.....	91	GARFIELD-DWUJE KOMIKSY PL.....	39	NHL 2001.....	115	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
ATLANTIS 2 PL.....	75	GRAND PRIX 3.....	95	NEED FOR SPEED: PORSCHE CHALLENGER.....	109	STAR WARS: FORCE COMMANDER.....	179
ATLANTIS PL.....	37	GRAND THEFT AUTO 2 PL + koszulka.....	95	NEED FOR SPEED 3.....	69	STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE.....	TEL
AZTEC PL.....	61	GRUND CONTROL.....	149	NEED FOR SPEED 4.....	79	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
BROKEN SWORD 2 PL.....	55	GUNSHIP.....	90	NASCAR 2000.....	72	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
BSALDUR'S GATE + OPowieści z WYBRZEŻA MIECZY.....	149	HALF - LIFE GOLD.....	92	NHL 99.....	59	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
C & G TIBERIAN SUN.....	99	HALF LIFE GENERATION.....	149	NHL 2000.....	75	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
C & G TIBERIAN SUN-FIRESTORM.....	69	HALF LIFE OPPOSING FORCE.....	92	NHL 2001.....	115	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
C&C RED ALERT 2.....	112	HEROES OF MIGHT & MAGIC III ARMAGEDDON'S BLADE PL.....	49	ODDWorld: ABE'S EXODUS.....	49	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
CASE CLOSED PL.....	59	HIDDEN & DANGEROUS + MISJE.....	94	OPowieści z WYBRZEŻA MIECZY PL.....	59	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
CHAMPIONSHIP MANAGER 99/2000.....	110	HEROES OF MIGHT & MAGIC III PL.....	79	PANZER COMMANDER.....	62	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
CHAMPIONSHIP MANAGER 3 + LIGA POL. PL.....	61	HEROES OF MIGHT & MAGIC III PL.....	79	PANZER GENERAL 3D.....	93	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
CARMAGEDON 2000 TDR.....	TEL	HEROES OF MIGHT & MAGIC III PL.....	79	PANZER GENERAL II.....	62	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
COLIN MCRAE RALLY.....	95	HEROES OF MIGHT & MAGIC III PL.....	79	PLANE SCAPE: TORMENT PL.....	149	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
COLIN Mc RALLY 2.....	TEL	HUGO PI + KOSZULKA.....	95	PIZZA SYNDICATE PL.....	59	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES.....	95	HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA PL.....	62	POMPEI PL.....	72	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY.....	95	HOPKINS FBI PL.....	60	PRINCE OF PERSIA 1 i 2.....	62	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
CONFLICT FREESPACE PL.....	43	ICEWIND DALE PL.....	95	PRINCE OF PERSIA 3D.....	69	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
CORSAIRS PL.....	69	IMPERIUM GALAKTYKA 2.....	109	PRO PINTBAL-FANTASTIC JOURNEY.....	59	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
CROC 2.....	109	IMPERIUM GALAKTYKA 1.....	49	QUAKE 3 ARENA.....	179	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
CREATURES 2.....	62	INTERSTATE 82.....	90	RAILROAD TYCOON DE LUXE.....	39	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
CREATURES 3.....	95	INVICTUS PL.....	73	RAILROAD TYCOON 2 PL.....	93	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
DAIKATANA.....	129	JACK ORLANDO PL.....	45	RALLY CHAMPIONSHIP.....	49	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
DEUS EX.....	129	JAGGED ALLIANCE 2 PL.....	62	RALLY CHAMPIONSHIP 99 PL.....	94	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
DIABLO.....	65	JAZZ JACKRABBIT 2 - ZIMOWE PRZYG. PL.....	44	RETURN TO KRONOR.....	39	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
DIABLO 2 PL.....	145	KISS PSYCHO CIRCUS.....	140	REZERWOWE PSY PL.....	45	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
DIABLO HELFIRE.....	42	KLEOPATRA: KRÓLOWA NILU PL.....	95	RIVEN.....	60	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
DIE HARD TRILOGY 2.....	119	KINGPIN.....	95	ROLLERCOASTER TYCOON PL.....	54	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
DRIVER.....	92	KNIGHTS AND MERCHANTS PL.....	40	ROLLER COASTER TYCOON MISJE PL.....	38	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
DUKE NUKEM 3D + MISJE.....	55	KRONIKI CZARNEGO KSIĘZCYA PL.....	59	SAGA GNIEW WIKINGÓW PL.....	59	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
DUNE 2000.....	49	LEGO CREATOR PL.....	92	SETTLERS I PL.....	20	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
DUNGEON KEEPER 2 PL.....	55	LEGO RAGER PL.....	92	SETTLERS II MISJE PL.....	20	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
EARTH 2150 PL.....	85	LEMINGS PAK PL.....	42	SETTLERS II PL.....	38	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
EMERGENCY PL.....	42	LEW LEON PL.....	42	SETTLERS III + NOWE MISJE PL.....	142	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95
		LIGA POLSKA MAN. 2000 PL.....	94	SETTLERS III-MISJA AMAZONEK PL.....	52	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	95



69,-



109,-



109,-



59,-



109,-



59,-



37,-



49,-



109,-



109,-



99,-



59,-



109,-



119,-



95,-



75,-



CRIMSON SKIES

Instalacja dłużyła się w nieskończoność. Znudzony recenzent miarowo postukiwał palcami w blat biurka. Spojrzał na drgające za oknem upalne powietrze, następnie przeniósł wzrok na instrukcję od maltretowanej przez czytelnik gry. Na pierwszy rzut oka Crimson Skies wydawał się być sztalpowa, wytrząśnięta z rękawa strzelanka. I z pewnością byłby nią, gdyby nie oparto go na przemyślanym, sprawdzonym systemie bitewnym twórców Battletecha.

Łukasz Bonczol



lotnictwem, będzie miała trudności z zaklasyfikowaniem pojawiających się w systemie FASY maszyn. Fakt, że mamy tu do czynienia z historią alternatywną, a nie realnymi latami trzydziestymi, powinien od razu ukrócić wszelkie spekulacje na ten temat. Mimo to, konstrukcja niektórych latadeł aż prosi się o chwilę zastanowienia. Znajdziemy tu rozwiązania rozpowszechnione w nieco późniejszym okresie, jak dla przykładu napęd turbośmigłowy czy skośne skrzydła. Mamy też konstrukcje wielokadłubowe, wzorowane pewnikiem na P-38 oraz latające skrzydła. Oprócz tego śmigła pchające i inne tego typu uduziennia. Generalnie widać inspirację amerykańskimi maszynami eksperymentalnymi i prototypowymi z lat pięćdziesiątych (taki np. Chance Vought), mającymi bardzo uduziennione kształty. Jeden z modeli przypomina mi trochę francuskiego Arsenal Delane (takie cudenka z lat 40-tych, jeszcze z zastrzałami). W grze występują także wielkie sterowce, odgrywające rolę lotniskowców (bardzo pomysłowo rozwiązano kwestię lądowania, a właściwie dokowania).



Dziwi trochę, że na figurkowym systemie bitewnym oparto, udającą symulator, strzelaninę, podczas gdy logika podpowiadałaby zrobienie strategii turowej (ale z Mechwarriorem było podobnie). Zresztą "oparto", to w tym przypadku zbyt mocne słowo. Po prostu akcja "Crimson Skies" osadzona jest w uniwersum stworzonym przez ludzi z FASA. Z figurkowego oryginału zaczerpnięto też modele występujących w grze samolotów. Dlatego wszystko na co natknijemy się w grze ma ręce i nogi

(bez przesady, czasem są to skrzydła :)). Widać, że niczego nie tworono na poczekaniu, nie doklemano na siłę. Historia wprowadzająca nas w świat alternatywnych lat trzydziestych jest bardzo ładnie ułożona. Wydarzenia fikcyjne przeplatają się w niej z tymi znanymi z lekcji historii. Klimat gry od razu przypadł mi do gustu, zwłaszcza, że chwilowo przejadły mi się walki toczące przy pomocy najnowocześniejszej techniki. Tymczasem najnowsze dziecko Zipper Games przenosi nas w czasy, gdy piloci byli podniebnymi rycerzami, bohaterami, a nie anonimowymi "wkładami" do nafaszerowanych elektroniką rakiet. W czasy, gdy nazwiska asów przestworzy były na ustach wszystkich. Oczywiście nasze oko ucieszą także pojawiające się tu i ówdzie laseczki odziane w szmatki z tamtych lat... Już po kilku minutach spędzonych przed monitorem zapominamy o całym bożym świecie i zanurzamy się po uszy w rzeczywistości wykreowanej przez speców z FASA. W CS najbardziej przypadło mi do gustu pewne wrażenie prawdopodobieństwa, jakie stwarza ta gra. Na pierwszy rzut oka przypomina tylko kolejną rąbankę, w której większość obiektów wytrząśnięta z rękawa. Jednak kiedy tylko przeczytamy instrukcję, obejrzymy intro - to zdajemy sobie sprawę, że nie wszystko jest tutaj tak przypadkowe, jak nam się początkowo wydawało. Nie ręczę, że byłoby to możliwe w latach trzydziestych (przeglądając się modelom samolotów rzekłbym, że jeśli już, to są to raczej lata dwudzieste), ale mimo wszystko...

No właśnie, osoba która choć trochę interesuje się



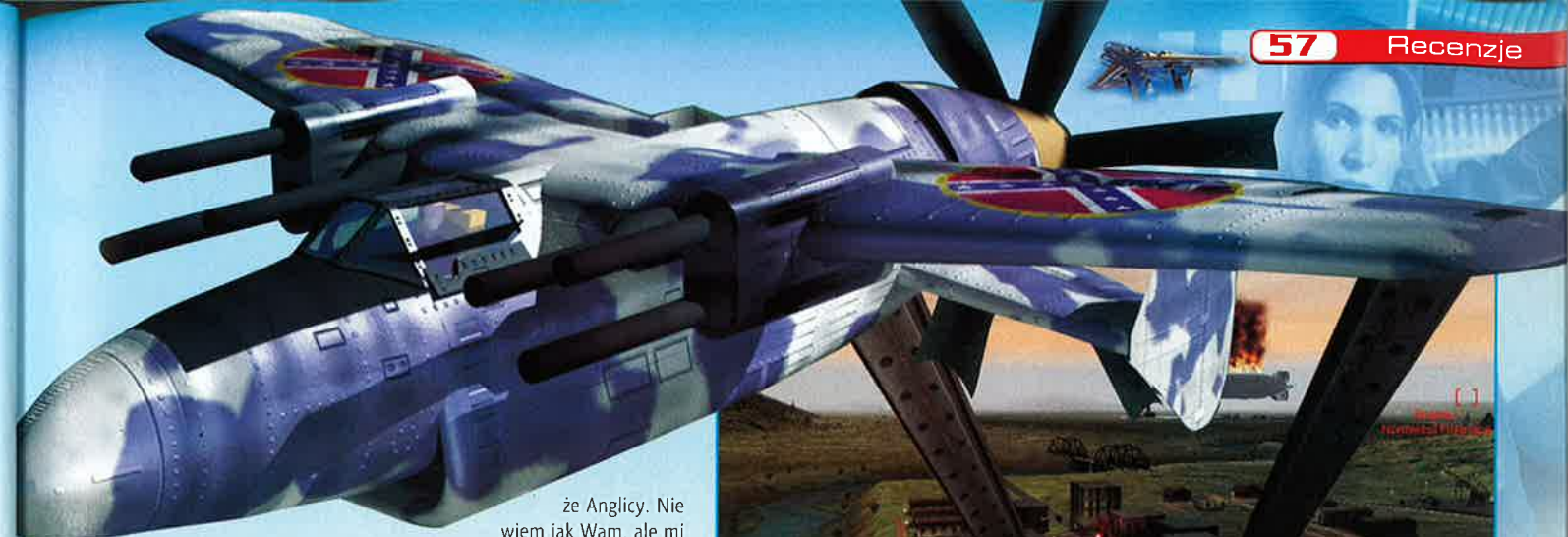
nieczność. Wobec upadku rządu federalnego, wielu pozostających na jego utrzymaniu zawodowych pilotów zostało na lodzie. Część z nich rozpoczęła karierę powietrznych piratów (bądź korsarzy, kiedy otrzymali od władz jakiegoś stanu żelazne listy uwierzytelniające), inni stali się najemnikami. Prywatne agencje ochrony oraz siły powietrzne zainteresowane ochroną swoich interesów, wypowiedziały wojnę narastającemu chaosowi.

Gracz, a konkretnie pirat Nathan Zahary w którego się wcielamy, ląduje w samym środku tego zamieszania. Kampania rozpoczyna się poszukiwaniem hiszpańskiego złota, zaginionego wraz z okrętem niejakiego Francis Drake'a (nikomu, kto czytał trylogię Meissnera, nie muszą chyba tego pana przedstawiać). Sytuacja jest delikatna, bo skarbem interesują się tak-

Tyle już napisałem o uniwersum Crimson Skies, ale nie wyjaśniłem jakie wydarzenia są motorem całej akcji. Kiedy rozpoczynamy grę Stany Zjednoczone przeszły już zabójczą epidemię grypy oraz coś w rodzaju drugiej wojny secesyjnej (wywołanej wielkim kryzysem), po której rozpadły się na szereg stanów. Te ostatnie oddzieliły się bardzo szczelnymi granicami. Wszelkiej maści przemysłnicy i przestępcy oraz ludzie, którzy po prostu tęsknili za wolnością, zaczęli wykorzystywać samoloty i sterowce. Ponieważ podczas wojny drogi, tory i mosty zostały w większości zniszczone, tylko statki powietrzne zapewniały pełną swobodę poruszania się. Amerykańska fascynacja lotnictwem przemieniła się w konieczność. Wobec upadku rządu federalnego, wielu pozostających na jego utrzymaniu zawodowych pilotów zostało na lodzie. Część z nich rozpoczęła karierę powietrznych piratów (bądź korsarzy, kiedy otrzymali od władz jakiegoś stanu żelazne listy uwierzytelniające), inni stali się najemnikami. Prywatne agencje ochrony oraz siły powietrzne zainteresowane ochroną swoich interesów, wypowiedziały wojnę narastającemu chaosowi.

Na pierwszy rzut oka Crimson Skies wydawał się być sztalpowa, wytrząśnięta z rękawa strzelanka. I z pewnością byłby nią, gdyby nie oparto go na przemyślanym, sprawdzonym systemie bitewnym twórców Battletecha. Crimson Skies to nie innego jak kawał dobrej roboty. Nie jest to może symulator, ale za to bardzo wciągająca strzelanina z klimatem, którego pozazdrościłaby jej niejedna gra.





że Anglicy. Nie wiem jak Wam, ale mi pomysł z piratem poszukującym zaginionego skarbu innego pirata (właściwie korsarza) bardzo się spodobał. Piraci wszystkich krajów łączcie się!

Oprawa graficzna jest równie okazała, jak strona fabularna gry. Jeszcze mam przed oczyma majestatyczne górskie szczyty wznoszące się ponad obłokami. Istna poezja - widok jak na pocztówce z Himalajów. Początkowo pokrywa chmur może sprawiać wrażenie płaskiej. Dokładniejsze oględziny wykazują jednak, że w istocie jest miejscami postrzępiona. Do tego dochodzą cudowne, niemal plastyczne obłoczki. Latanie wśród nich to czysta przyjemność. Pokryty z rzadka drzewkami teren prezentuje się naturalnie i malowniczo. W dole przesuwają się śliczne miasteczka. Ach te domki w dolinkach, stacje kolejki linowej, mosty kolejowe z Westernów rodem. Co chwila mijamy jakiś wodospad, kanion czy łuk skalny, pod którym aż chce się przelecieć. Karaiby są jak z bajki. Ruiny warowni piratów, palmy, atole, wiszące mosty, chaty tubylców, dymiące wulkany - jest na czym zawiesić oko. Teren nie był z pewnością tworzony z myślą o jak najwierniejszym odtworzeniu jakiegoś prawdziwego zakątka, lecz dostarczeniu graczowi frajdy.

Nie zamierzam tu długo dumać na urodą grafiki, obfitującej w całą gamę ciekawych szczegółów. Kiedy mocno oberwiemy, na owiewce pojawiają się dziury, a strzelec ogonowy wyskoczy ze spadochronem. Niby nic, a jednak cieszy, że zadbane o takie drobnostki. Dziwią tylko trochę światła pozycyjne, które są stale włączone (nic tak nie ułatwia walki manewrowej w gęstych chmurach). Wszelkiego rodzaju eksplozje sprawiają bardzo pozytywne wrażenie. Świetnie prezentują się efekty towarzyszące wybuchom rakiet z zapalnikami zbliżeniowym, pozostawiających po sobie śliczne obłoczki dymu. Mimo tego całego graficznego przepychu wszystko działa płynnie, choć długo się wczytuje.

W standardowym widoku kamera umiejscowiona jest z tyłu naszej maszyny. Na szczęście można też polatać siedząc w kokpicie. Wtedy klimacik zadowolony nawet niewybrednych wielbicieli zręcznościowych symulatorów. Nie zachwyci ich natomiast model lotu, który jest czysto zręcznościowy. Treba to jasno i wyraźnie powiedzieć. Daremnie się tu doszukiwać jakichkolwiek oznak realizmu. Kiedy zredukujemy obroty, maszyna bardzo szybko zwalnia, nawet gdy lekko zniżamy lot. Jeżeli zaś idzie o wznoszenie, to maszyny z Crimson Skies zachowują się prawie jak odrzutowce. Mimo zastosowania wielu nowoczesnych (jak na lata trzydzieste) rozwiązań, takich jak przeciwbieżne śmigła i skośne skrzydła, samoloty nie osiągają imponujących prędkości. Zastanawiająco szybko natomiast przyspieszają i zwalniają. Brak wyraźnego efektu wytracania prędkości przy wyjątkowo ciasnych skrętach.



Samolot prawie w ogóle nie reaguje na obrócenie do góry nogami, tak jakby skrzydła wcale nie wytwarzały siły nośnej. Dlatego gra ta zaciekawia przeważnie ludzi posiadających raczej niewielkie pojęcie o lataniu.

Ale Crimson Skies jest nie tylko strzelaniną. Autorzy postarali się o wzbogacenie swego dzieła także o drobny wątek ekonomiczny. Za zarobione w trakcie misji pieniądze możemy modyfikować swój samolot, dokupując lepsze uzbrojenie, opancerzenie, lepsze silniki. No i jest możliwość własnoręcznego dobrania kolorów dla naszego pupila.

Dźwięki podczas lotu są wykonane porządnie, silnik mruczy przyjemnie, po godzinie grania nie doprowadza do szewskiej pasji. Niestety nie mogę tego powiedzieć o muzyce. Ja sam nie mam w związku z nią żadnych negatywnych odczuć. Uważam, że jest w porządku i pomaga wczuć się w klimat, jednak po dłuższym słuchaniu tytułowego utworu, znacznie ściszyłem jej głośność.

Crimson Skies to nic innego jak kawał dobrej roboty. Nie jest to może symulator, ale za to bardzo wciągająca strzelanina z klimatem, którego pozazdrościła by jej niejedna gra. Nie próbowałem tu wymyślać na siłę fabuły i całej otoczki. Miałem tego skorzystało z gotowego, przetestowanego pomysłu nad którym pracował sztab profesjonalistów z FASA. Wszystko to zrobiono z lekkim przymrużeniem oka, dzięki czemu nie uświadczycie tu pustego patosu. Życie recenzenta nie jest lekkie. Nie wolno mu się zatrzymać przy jednej grze, bo w kolejce często czekają już następne. Czuję jednak, że jeszcze kiedyś do tego tematu powrócę. Kto wie, może tym razem będzie to figurkowy oryginał...

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO •

Producent:

Zippert Games/Microsoft

Dystrybutor:

Microsoft Poland

tel. 0224 6286024

Internet:

<http://www.microsoft.com>

Wymagania:

128 MB RAM, Win 95/98

DirectX 6.0

Akcelerator:

Wskazywany

Plusy:

- Klimat
- Osadzona w świecie stworzonym przez FASA
- Ładna grafika
- Wciągająca!

Minusy:

- Mały realizm lotu (no ale to w końcu strzelanka...)



RESIDENT EVIL 3

NEEMESIS

"Ryszard III" zaczyna się od sławnego "...i oto znowu mamy w Anglii pokój". Kuszony klasyką mam ochotę strawestować Szekspira: "...i oto znowu mamy Resident Evil". Tym razem opatrzone numerem porządkowym 3. Nie jest łatwo oceniać gry z serii Resident Evil - jak dobra kasza skwarkami tak gry te utkane są rozmaitymi, irytującymi zgrzytami i innymi niedoróbkami. A jednak w jakiś przewrotny sposób potrafią zdobyć sobie zwolenników, głównie wśród tych, co uwielbiają od czasu do czasu, porządnie przestraszyć, wyskakiwać ze skarpetek (ci NAPRAWDĘ wystraszeni wyskakują z obwódek brudu wokół kostek), by się potem pośmiać z samych siebie. To trochę tak jak z oglądaniem kiepskich horrorów filmowych; niby wszyscy ludzie o dobrym smaku je potępiają, ale wielu z nich potajemnie chętnie sobie od czasu do czasu taki horrorzek obejrzy.

Sgt. Damned

Resident Evil 3 niewiele różni się od dwu pierwszych części i jest - szczerze mówiąc - ich dość udaną mieszanką. Pierwsza była skierowana do miłośników zagadek i łamigłówek, w drugiej nieśliśmy do czynienia raczej z hordami rozmaitego talatajstwa, które - idąc niestrudzenie przed siebie - trzeba było po prostu wytluc. Trzecia jest mieszaniną obu, z lekkim ukłonem w stronę części pierwszej. Kilka poprawek rzecz jasna uczyniono, a w serii tak niezmiennie jak RE to po prostu cud, ale o nich później.

Tymczasem zaczniemy od tego, co było - i nadal pozostaje - utrapieniem całej serii. Wfiedle, wznoszące jest, kiedy ktoś, z uporem wczepionego w plot pijaka, trzyma się starych, kiepskich rozwiązań. Mam na myśli system sterowania ruchami postaci, który przeznaczony był pierwotnie dla ograniczonego joypada z Playstation. Można by go od biedy zastosować do wersji RE 2 przeznaczonej na np. N64 - ale szykując grę na PC-eta, gdzie pad nie jest standardo-

wym wyposażeniem, a gracze przywykli do innego systemu obsługi, wypadaloby zadać sobie choć trochę więcej trudu! Ale nie! Wciąż jest toporny, ma skłonności do faworyzowania Twoich przeciwników.

Choć zwolennicy tej serii (z pewnością są tacy i to mnóstwo) mogliby się oburzać, trzeba wyraźnie stwierdzić, że jest to kolejna dość standardowa gra akcji typu wskaż-i-kliknij. Gdyby do Mysta powsadzać zombi, byłoby dokładnie tak samo. Godzi się jednak rzec, że gra jest wolna od tego, co można by nazwać "zbożeniem Lary Croft". Nie ma tu konieczności wspinania się na drugie piętro, gdzie jest dźwignia, uwalniająca zaczepy płyty, po odsunięciu której możesz zejść do krypty, gdzie zasiadłszy na wychodku naciskasz sprężynę uruchamiającą... i tak dalej i tym podobnie.

Tło i otoczenie ozdobiono fantastycznie dużą ilością szczegółów i, w rzeczy samej, wpływa to na atmosferę gry. Nadal jednak w zasadzie psuje uciechę gracza fakt, że jedyną rzeczą, jakiej się od niego wymaga, jest poszukiwanie ukrytej amunicji, którą znaleźć może klikając na chybił (często trafił) w rozmaite drzwi i szuflady. Ponadto postacie jak przedtem połączono z wcześniej renderowanym tłem, dzięki czemu czujesz się nieraz, jakbyś poruszał się pośród mebli i sprzętów na glucho przybitych do podłogi albo przyklejonych do niej Superglujem. Wszystko to wygląda zapewne świetnie na ekranie telewizora, ale na ekranie monitora, gdzie po-



staci zbudowane z poligonów istnieją jakby oddzielnie od otoczenia, jest jakby mniej przekonujące. Robi to wrażenie przasnoci i nie-

głębokości twórców. Mnie osobiście najbardziej irytuje zmiana kąta widzenia kamery, kiedy wkracza się w nowy rejon. W niektórych momentach, kiedy trzeba na przykład załatwić jakiegoś Dużego Drania, co nagle robi się dziko trudne z powodu naglej zmiany punktu widzenia kamery, znakomicie dezorientującej gracza. Albo kiedy trzeba po raz kolejny zabrać się do jakiejś kretyńskiej układanki kamieni... zaczynasz się zastanawiać, po kiego czorta właściwie grasz? ...A jednak grasz. Kilkakrotnie w ciągu godziny fruniesz w górę ze strachu... i oto chodzą, wszystkie niedoskonałości gry w tym momencie przestają się liczyć - liczą się emocje.

Wróćmy jednak do naszych baranów, jak mawiali Szkoci. Grę w kilku punktach poprawiono - możesz na przykład robić uniki, co się bardzo przydaje. Możesz także wykonać obrót o 180 stopni. Poprawiono też możliwości samoczynnego celowania. Co prawda nie wiadzie czemu twórcy postanowili podwyższyć stopień trudności - nieprzyjaciele są bardziej wredni i trudniej się z nimi uporać.



Chronologicznie RE3 należałoby umieścić w czasie po wydarzeniach opisanych w RE1, ale przed RE2. Na początku gry gracz wciela się w rolę niejakej Jill Valentine, która usiłuje się wydostać z ruin i resztek miasteczka Raccoon City. Przy okazji chce odnaleźć swego przyjaciela Chrissa Redfielda - co prawda ten, jak się okazuje, przysnął aż do Europy. Animując, Jill gracz może dość swobodnie poruszać się po mieście i penetrować rozmaite budynki. Niestety, pełno tu rozmaitych potworów rodem z karaibskiego kultu Voodoo, ale za to nie musisz się troszczyć o amunicję, tej (jak w pierwszej części gry) jest aż w nadmiarze. Będziesz też - o czym później - miał możliwość tworzenia własnej unikalnej amunicji, w zależności od tego, z jakimi potworami będziesz miał do czynienia.

W poprzednich grach RE wszystkim nam się zdarzało popuścić w... eee... nieważne... kiedy horda zombie przedzierała się nagle przez ścianę lub, w RE2, gdy widzieliśmy skradającego się za oknem Lickera. W RE3 poznajemy nowy wymiar strachu. Chłopcy z firmy Capcom potrafili stworzyć bardzo dobry koktajl grozy i napięcia, zmuszający nas do działania. Cały czas wisi nad graczem zagrożenie, czyli Nemesis. Ten/ta jest potworem powołanym do "niezycia" - tak prawdę mówiąc - wyłącznie po to, by ścigał członków S.T.A.R.S. I jako taki przewija się w istocie przez całą grę, czemu najczęściej towarzyszy odgłos pękających szyb w oknie lub wylatujących z zawiasami drzwi. Nie wiadomo właściwie, kiedy pojawi się po raz kolejny i na początkowych etapach gry jest prawie nie do pobicia. Pojawienie się Nemesis dodaje do gry nowy element emocji - z każdym bowiem jego atakiem, gdziekolwiek się pojawia, otrzymujesz możliwość podjęcia dwójakiej decyzji "Łać czy wiać, wybór należy do ciebie!". Zniszczenie Nemesis jest celem gry, ale rzecz nie jest łatwa, bo niegodziwcy z Korporacji UMBRELLA - firmy odpowiedzialnej za powstanie tych potwornych mutacji - wysyłają zespół najemników, którzy (dla zatarcia śladów działalności firmy) mają rozwalić wszystko, co się rusza.



Jak do tej pory jest to chyba część serii, która najlepiej potrafi nas przestraszyć. Co prawda mają w tym swój udział wszystkie potwory, ale niewątpliwie nieustannie wisząca nad bohaterem groźba ataku Nemesis jest elementem nadającym ton całej grze - być może mamy do czynienia z najlepszym kolejnym kłosem serii? Co więcej, mimo jej niedostatków, gra przynajmniej niektórym z Was się spodoba. Nie pokochacie jej, ale z pewnością polubicie. Programistom z firmy Capcom po raz kolejny udało się nasycić grę atmosferą grozy, tajemniczości, niepewności i strachu. Mimo wewnętrznego sprzeciwu, jaki żywiliśmy wobec tego rodzaju gier, gotów jestem przyznać, iż ta akurat ma w sobie to coś, co odróżnia produkt dobry od przeciętnego.

Poza główną linią tematyczną, możesz się zabawić w Wyciąg Najemników (Mercenaries). Rzecz się sprowadza do przeprowadzenia jednego z trzech najemników (Carlosa, Mikhaïla albo Nicolaia - różnią się od siebie umiejętnościami i uzbrojeniem) z punktu A do punktu B w Raccoon City. Jest to jakby Bonus, a każdy zabity po drodze zombie i każdy zlikwidowany Wraży Stwór zwiększa o kilka sekund Twój limit czasu. Można by się sprzeczać, co do zasady, ale dla niektórych zabawa zapowiada się bardzo ciekawie.

Jeśli zechcesz trzymać się głównej gry, to trzeba wyjaśnić, że Jill Valentine (przy okazji wyjaśnijmy od razu, że nie jest to Lara Croft, choć bardzo ją przypomina)



Horror w pigułce

RE 1: Jill Valentine i Chris Redfield trafiają do pewnego dziwnego domu, w którym snują się zombie, rośliny są duże, mięsożerne i bardzo głodne, sufit lubi się opuszczać na głowy ludzi... a gdzieś tam czai się demoniczny Tyrant, którego mamy naturalnie prawo i obowiązek posłać do diabła. Wszystko to wskutek niezbyt udanego eksperymentu naukowego. Grafika całkiem jak na PSX, sporo emocji.



RE 2: Gliniarz Leo Kennedy i Claire Redfield (siostra Chrisa), w dwa miesiące później przekonują się, iż miasteczko Raccoon wcale nie jest ciche i senne. Znowu naukowcy brudzą, znowu walczymy z potworami i znowu musimy posłać coś do diabła (tu akurat chodzi o tajne laboratorium). Grafika nieco lepsza ale też niezbyt rewelacyjna. I chyba troszkę mniej grozy, a więcej flaków (choć to opinia mocno subiektywna).



RE 3: Nooo, sami poczytajcie... W każdym razie można się pobać, a grafika na pewno lepsza od tej w RE2, choć nadal daleka od doskonałości.

Dodatkowo na PSX były jeszcze gierki RE: Code Veronica (Claire szuka zaginionego brata) i RE: Survivor - ale to już nas nie interesuje, prawda?

posiada dość ciekawe

urządzenie, pozwalające jej na mieszanie i uzupełnianie prochu, co w rezultacie daje graczowi możliwość tworzenia własnej, różnorodnej amunicji - o ile tylko masz dość prochu. Pozwala to na przygotowanie koktajlu na zasadzie "dla każdego coś miłego" i dość skuteczne eliminowanie wrogów, z których każdy, jakby nie było, ma swoje słabe strony. Gra jest nieco uboższa w zwroty akcji niż RE2, ale dla nieustraszonych pogromców zombie to rzecz niemal obowiązkowa.

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Capcom

Dystrybutor:

Virgin Interactive

Internet:

<http://www.capcom.com>

Wymagania:

xP200, 32Mb RAM, 2501Mb HD,

Karta 3D zgodna z DirectX

Akcelerator:

wskazany

Plusy:

- mroczna, ponura atmosfera,
- ciekawa możliwość tworzenia "kompozytywnej" amunicji

Minusy:

- kiepski system sterowania postacią
- schematycznie zrobione odcienie

Hard Truck 2



W różnych już wirtualnych kokpitach miałem okazję się ścigać w czasie tych wszystkich lat grania. Czasem włączyło się do nich przez okno, innym razem przez właz w dachu. Siedzieliśmy w nich bądź w twardych kubekach, bądź w wygodnych, lotniczych fotelach; tuż nad powierzchnią ziemi lub oddzielonych od najbliższego ciała stałego o wiele tysięcy kilometrów. Możecie mi jednak wierzyć - Hard Truck 2 proponuje coś zupełnie nowego! Chwytając drzwi, następnie pokonując naturalne kołysanie pneumatycznie amortyzowanej kabiny, sadzasz siebie tuż naprzeciw ogromnej kierownicy i dudniącym rykiem klaksonu, ogłaszając światu wyruszenie na szlak, wyprowadzasz osiemnaście kół na szosę...

Gem.ini

Hard Truck 2 to symulator kierowcy ciężarówki. Właśnie kierowcy, nie zaś ciężarówki, gdyż te będziemy w czasie gry często zmieniać. Celem gry jest zniszczenie odwiecznego amerykańskiego "dreamu": od pucybuta do milionera. Naturalnie istnieją różnice; zaczynamy na ten przykład nie ze szmatką, a z jedną ciężarówką made in Russia (a być może, nie wiem, może i ZSRR?), kończymy zaś w momencie, gdy miliony dopiero zaczynają się rozmnażać. Hard Truck 2 przedstawiony jest jako gra, w której można się dorobić majątku, ani chyba więc jest grą ekonomiczną. Ale; ale,

żej 3 ton, jeździ się niemal statecznie: średnio około 40 mil na godzinę (co nie oznacza, że nie można zmusić tych wielotonowych bestii do toczenia się szybciej; jeśli trafi się odpowiednio długi, prosty zjazd można ciąć nawet i 90!). a i to, na co niektórych zakręta i garbach w poprzek drogi, niejednokrotnie stawia naszego potwora na dwóch kołach... No, napisanie "dwóch" to pewnie uproszczenie sytuacji: w rzeczywistości będą to minimum dwa. W czasie swej kariery "truckera" zasiądziemy nie tylko w dwuosioowym Volvo FH12, ale i trzyosowym Zile (w nim zaczynamy), czy Mercedesie Actrosie, a nawet czteroosowym (tak!) Storm T2310, że o ciągnikach z naczepami (osiemnastokołowce!) miłośnicy nie wspomnę... (np. symbol Ameryki Mac Vision) - łącznie 12 różnych samochodów. Różnice pomiędzy samochodami nie zawierają się jedynie w liczbie pasów gumy pozostawianych na asfalcie przy wchodzeniu bokiem w zakręty. To przede wszystkim... nie, nie prędkość maksymalna czy przyspieszenie choć i one odgrywają tu pewną rolę - to tonaż i wytrzymałość na uszkodzenia. Tonaż waha się od kilku do kilkunastu, a nawet - w przypadku ciągników z naczepami - kilkudziesięciu ton ładunku naraz. To zaś, ile zdołamy przewieźć w jednym kursie jest istotne o tyle, że zgodnie ze starą handlową zasadą im więcej danego towaru zdołamy dostarczyć, tym więcej zań zgarniemy. Wzięcie większej partii opłaca się również z tego powodu, że na drogach wcale bezpiecznie nie jest...

Nie jest bezpiecznie nie tylko z powodu opisanego wcześniej skupienia konkurencji na małym obszarze. Również dlatego, że - mimo "zamiętych" nazw miasteczek i baz hrabstwa (North Harbour, Sandy Ranch, West Wood...) - warunki tam panujące, a ściślej wszechobecna i w gruncie rzeczy wszechwładna mafia grasująca na drogach, również starają się ze wszystkich sił utrudnić życie uczciwemu (bądź nie) truckerowi. Weźmy na przykład sytuację, kiedy to zachęcenie korzystnymi cenami skupu (czego można dowiedzieć się w budynkach informacyjnych stojących na każdym z węzłów transportowych) zabieramy na pokład 12 ton telewizorów 14" i starając się, by jak



zwróćcie uwagę

na to, że we wstępie padło stwierdzenie "wyścigi", tu ciężarowy pełni rolę gwiazdy pierwszej wielkości, gdyż to dzięki niemu, a ściślej wielu takim współtworzącym firmę przewozową graczom, można osiągnąć cel główny gry - zdobycie 51% udziałów w lokalnym rynku transportowym. Skąd zaś w tym wyścigi? Ano stąd, że nie tylko gracz wpadł na ten pomysł i na drogach fikcyjnego hrabstwa (łącznie 130 kilometrów dróg, więc chyba nic większego...) aż roi się od przyszłych, w większości przypadków, niedoszłych milionerów. A jako że za dostarczanie towarów największą kasę oraz dodatkową premię (w postaci czasowej licencji na najem innego kierowcy) dostaje jedynie pierwszy w miejscu przeznaczenia, nie raz trzeba będzie przycisnąć pedał do podłogi, poślizgnięci przechodzić zakręty i nawet - jeśli policja akurat nie patrzy w naszą stronę - popробować spychania czy jazdy na lusterka i przytrzymywanie zderzakami...

Nie zrozumcie jednak źle - pojęcie wyścigi jest w przypadku Hard Truck 2 właściwe o tyle, że ktoś musi przyjechać na pierwszym miejscu i to on zgarnie laury w czasie gdy ktoś inny przeżywać będzie gorzkie rozczarowanie. Zapomnijcie jednak o biciu rekordów prędkości - to po prostu nie ta kategoria wagowa zawodników. Tu, z racji tego, że wykorzystywane "bolidy" rzadko ważą poni-





najmniej z tego uszkodzić (skupują jedynie sprawne, szczwane bestie...) wyprowadzamy autko na wstęgę. Na nasze nieszczęście wieść o naszym ładunku dotarła do niewłaściwych uszu i już po chwili w lusterku wstecznym pojawia się czarny Land Cruiser, a nitka liter w pagerze zaczyna układać się w słowa "zwolnij, stary!". I mamy teraz do wyboru albo póżulnie zatrzymać trucka i zamknąć oczy, by nie widzieć później pustej paki (ciekawe swoją drogą, jak zdołaliby zabrać te 12 ton telewizorów do mafego jeepa), albo przeciwnie - dać po gazie i jadać zygzakami modlić się, by chłopaki - którzy, naturalnie, zgodnie z prawem bezpra-

wia natychmiast zaczynają strzelać, co w katastrofalny sposób wpływa na jakość ładunku - trafiali jak najrzadziej i jak najszybciej zatrzymali się na osłonie silnika nadjeżdżającego z naprzeciwka Ziła. Warto też wspomnieć jednak, że nie zawsze zagrożenie dla kierowcy, samochodu czy - co najważniejsze - ładunku przejawia się w tak widowiskowy sposób jak opisano powyżej. Konkurencja w Hard Truck 2 jest nie tylko zdeterminowana, ale i chytra! Zdarza się przeto, że korzystając z uroków pustej czteropasmowej jezdni ciągnącej się prosto jak strzelik, zaczynamy rozkoszować się grą świateł zachodzącego słońca, gdy nagły wybuch pod którymś z przednich kół wyrzuca nas z rozleniwienia, nasz samochód zaś frunie na kilka metrów w górę, by wylądować w stanie diametralnie różnym od tego, który nazywa się poprawnym - bez kół i zderzaków, ale za to z jezorami ognia liżącymi pogiętą osłonę silnika... Tak tak, są miejsca, gdzie od min aż się roi. A jedynym sposobem na nie (jak się wydaje) jest... zapamiętanie, gdzie leżą i omijanie gorących miejsc poboczami.

Jeżdżenie śladem kasy i licencji pozwalających na rozbudowę firmy to jednak - w mojej opinii - tylko jeden z aspektów Hard Truck 2, w dodatku wcale nie najważniejszy. Tak po prawdzie bowiem największym jej atutem jest to, że dobrze jeździ się dla samej li tylko jazdy, dla chwili złudzenia, że rzeczywiście siedzimy dobre kilkadziesiąt centymetrów powyżej dachów mijanych, niegodnych uwagi samochodów osobowych, że naprawdę potrzebne są nam dwa pasy, by wykonać najprostszą skręt i że - co zdecydowanie najważniejsze - naprawdę znaleźliśmy się tam, w niebezpiecznym, a jednak niesamowicie pociągającym świecie dróg, baz, samochodów. Wpływ na postrzeganie Hard Trucka 2 jako symulatora służącego do niezobowiązujących przejażdżek, eksplorowania kolejnych fragmentów dróg i polowania na niepowtarzalne widoki ma kilka powodów. Pierwszy z nich to niewątpliwie engine odpowiedzialny za stronę wizualną HT2, który pozwala na ukazanie świata gry w sposób mocno zbliżony do rzeczywistości. Świetne jakościowo tekstury otoczenia i niezły mid-mapping pozwalają uzyskać wiarygodny efekt każdego miejsca na mapie - czy to będą tereny nadmorskie, leśne (pojedyncze drzewa, gdy wieje wiatr, kołysz się!), kanion przecinający wzgórze, dolina (najwyraźniej polodowcowa, bo z jeziorem na dnie) czy wysokie, ośnieżone góry... Nie mógłbym przy tym nie wspomnieć o rzeczy, którą team Hard Trucka powinien sprzedawać firmom trzecim: absolutnie genialny system odpowiedzialny za zmiany pór doby i stanu aury. Zapewniam Was, że można się zapomnieć obserwując zachód czy wschód słońca, burzę nad odległym morzem, czy zmiany powierzchni wody chłostanej wiatrem i deszczem. W tym też miejscu warto dodać, że nasze autka dysponują - a jakże - działającymi wycieraczkami i służące jako niezbędny w nocy wykrywacz min - światła (krótkie i długie!).

Ano właśnie - dochodzimy do kolejnej cechy czyniącej z Hard Truck 2 produkt bezsprzecznie wart uwagi: dbałość o wiarygodność również pod względem fizyki jazdy. Sam fakt, że możliwe jest włączenie funkcji "kierowcy ruchomego" wewnątrz kabiny, co sprawia, że np. podczas podjazdu pod górę spoglądając będziemy w punkt na szybko umieszczony niżej niż w czasie jazdy po prostym, czy konieczność obserwowania lusterek (które wiernie oddają to, co się dzieje za nami - włącznie ze śladami opon na asfalcie i chmurą ciemnych spalin przy ruszaniu bądź nawet odpalaniu silnika). Widok zza trucka ukazuje z kolei, jak ciężko pracują amortyzatory na zakrętach i jak pięknie spina się ciężarówka zmuszana do nagłego ruszenia z miejsca lub hamowania. Plusem stawianym w rubryce "wiarygodność" jest również możliwość przeprowadzania upgrade'ów elementów naszego sprzętu (w sieci warsztatów): od kuloodpornych szyb, przez wzmocniony silnik i powiększony bak, po... lepszą, donośniejszą i generalnie dumniej

brzącą syrenę, czy też tak przyziemny problem jak konieczność tankowania! (dla odmiany w sieci stacji benzynowych). Dobrze świadczy o możliwościach Hard Truck 2 fakt, że w grze jednocześnie uczestniczyć może aktywnie nawet 150 samochodów, a każdy z nich będzie realizował swoją własną misję! Ciekawe też, że z tymi przynależnymi nam, tj. pracującymi dla nas, możemy w każdej chwili zamienić się miejscami! Dzięki temu nie ma przeszkód, by przez cały czas brać udział w akcji, ścigać się, walczyć; zaraz po dostarczeniu ładunku można po prostu "change places" z którymś z naszych ludzi.

Niestety, przy całym ogromnym sentymencie, jakim darzę Hard Truck 2, nie mogę nie dostrzec jego wad i braków. Pierwszym jest pewna kanciastość jezdni, a mnie marzą się idealne łuki i wzniesienia, przynajmniej takie jak w Need for Speed: Porsche 2000. Widoczna i irytująca jest również nie-interaktywność kokpitów ciężarówek. Zegary wprawdzie działają, jednak nie działają np. kontrolki świateł. Nie można również, naturalnie, włączyć ich inaczej niż skrótem klawiszowym. Grzechem przeciw wiarygodności jest także to, że naprawa najbardziej nawet poobijanego trucka i jego tankowanie odbywają się w locie - nie trzeba nawet hamować: wystarczy przejechać przez sta-



Plan pierwszy: Luksusowe wnętrze Volvo



Plan drugi: Luksusowe zewnętrzne Volvo

cję! Jeśli zaś już przy złudzeniu rzeczywistości jesteśmy - można grać nawet kilka dob (czasu gry) bez przerwy na chociażby mały postój w celu - ludzka sprawa - odpoczynku. Dobrze by było, gdyby w kolejnych częściach - jeśli takowe powstaną - twórcy postarali się to uwzględnić... Niezbyt poważnie potraktowany został również multiplayer; mimo obecności samochodów takich jak Volvo NH12, czy Kenworth T2000, i trzech trybów gry - wysięg na zamkniętym torze (tym samym notabene, na którym możemy ścigać się w trakcie gry single player), wysięg wytrzymałościowy i "piłka ciężarówkowa", w której celem jest wbijanie ogromnej drewnianej kuli do bramek - czuje się, że został dorobiony na siłę. Wreszcie najpoważniejszym chyba mankamentem, bo dotyczącym równo wszystkich graczy bez względu na ich upodobania są ogromne wymagania sprzętowe. Nie znam komputera, który byłby w stanie płynnie obsłużyć Hard Trucka 2 w całej jego graficznej krasie w rozdzielczości 1024 na 768.

W ogólnym jednak rozrachunku Hard Truck 2 zasługuje moim zdaniem na pełną 7-kę. Prawie 130 kilometrów dróg (plus możliwość zwiedzania bezdroży), łącznie 12 ciężarówek (oraz... BMW "piątka" - jedyny samochód, którym możemy przewieźć co najwyżej siebie, a którą kupujemy wtedy, gdy nie musimy już samodzielnie wozić towaru :), i przede wszystkim świetne (mimo wszystkich złudzeń, że to dzieje się naprawdę, sprawia, że trudno się odejść uwolnić. Zaświadczyć może o tym Wajsnacz, który już kilkakrotnie tracił nadzieję na zobaczenie HT2 w rozpisce, nie mogąc doczekać się momentu, w którym rozstanie się z nim i przystąpi do spisywania uparcie i z niemałą satysfakcją zdobywanych wrażeń. Faktem jednak jest, że, ten pierwszy, niemal zupełnie wiarygodny symulator kierowcy ciężarówki, jest w moim przekonaniu w pełni wart poświęconego mu czasu.

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

VakaSoft

Dystrybutor:

Buka

Internet:

<http://www.1c.pl/games/ht2/ht2game.asp>

Wymagania:

Win 95/98/NT, Pł 300, 32 MB

RAM

Akcelerator:

Konieczny

Plusy:

- pierwszy niemal prawdziwy symulator kierowcy ciężarówki
- ogólna grywalność
- wiarygodność fizyki i świata (pogoda)
- spory obszar (blisko 130 km dróg)
- wątek ekonomiczny
- niezła oprawa graficzna i dźwiękowa

Minusy:

- "kanciastość" dróg
- pewne drobne niedoróbki

Alien Nations

Wedle przekonania przyjętego w naszym kraju za normę, świat został stworzony w ciągu sześciu dni. Dzień siódmy, jak wiadomo, Stwórca przeznaczył na odpoczynek. Nic w tym dziwnego, wszak cały świat stworzył całkowicie samodzielnie. Trafiają się czasem malkontenci twierdzący, że mógł to wszystko zrobić dużo szybciej. Wystarczyłoby, żeby zaczął od stworzenia gwardii asystentów i pomocników. Może i mają rację, jednak w swoich rozważaniach powinni wziąć pod uwagę jeden fakt - żaden majster nie może być do końca pewien tego, co zrobił pomocnik. Jeśli przyjdzie takłemu malkontentowi (lub każdemu innemu graczowi) ochota sprawdzić, jak może wyglądać praca twórcy z pomocnikami, proponuję zainstalować i odpalić Alien Nations.

YASU

Mało spektakularne, aczkolwiek zrobione z jajem intro przedstawia nam trzy kosmiczne "boćiany". Przemile te ptaszka nie są byle boćkami. Spoczywa na nich ciężkie zadanie asystowania Stwórcy, który dość już chyba ma tworzenia i zaludniania nowych światów. Trzech "czerwonodziobych" poznajemy, gdy na ich barkach spoczywa ciężar realizacji kolejnego zadania: ładowanie statku kosmicznego, którym pokonują przestrzeń, kryją w sobie "zarodniki" trzech inteligentnych i gotowych do samodzielności ras. Szef, wysyłając boćki na tę misję, nakazał im wyraźnie, żeby każdą z nich umieścić na innej planecie i pozwolić jej swobodnie się rozwijać. Pomocnicy ruszyli w drogę z wielkim zapalem, jednak gdy dotarli do pierwszej docelowej planety stwierdzili, że w sumie to im się nie chce (skąd ja to znam?). Niezbyt długo myśleli nad rozwiązaniem tego problemu. Stwierdziwszy, że Szef i tak się nie dowie, boćki odwalily fuszerkę, "posadziły" wszystkie trzy rasy na jednej planecie i wróciły do rozpoczętej partyjki ichniego domina, czy czego tam.

Rzecz jasna, bohaterowie intra nie zastanowili się ani sekundy nad konsekwencjami swojego czynu (coś jakby wprowadzały reformy) i odlecieli w siną dal, zostawiając na planecie trzy całkowicie różne rasy. To, że każda z nich jest tak różna od pozostałych, było zapewne powodem, dla którego miały trafić na oddzielne planety. Stało się jednak inaczej, ale nie do końca jest to tragedia. Obserwacja rozwoju tych trzech narodów to bardzo ciekawe doświadczenie dla socjologa, a możliwość pokierowania ich losami jest po prostu rajem dla każdego miłującego strategię.

Po oglądnięciu interka wpadłem w wyśmienity nastrój, opowiedziana w nim historyjka rozbawiła mnie na tyle, że z niecierpliwością czekałem na główne menu. Tylko chwila była potrzebna, abym mógł podziwiać naprawdę ładnie wykonany interfejs. Rzecz jasna, od

razu zabrałem się za dochodzenie, co też można w tym wszystkim zmienić, czyli wniknąłem w ekran opcji. Tutaj, oprócz czysto kosmetycznych operacji, czyli zmiany rozdzielczości, włączenia akceleracji i podobnych, nie ma nic nadzwyczajnego. Wprawdzie niczego się nie spodziewałem, ale sprawdzić musiałem.

Kolejna wizyta w głównej części menu skończyła się wizytą w dziale Tutorial. Zwykle najpierw próbuję grać sam, a potem ewentualnie zabieram się do nauki, ale w tym wypadku postanowiłem uczynić inaczej. Z pewnością przyczyniły się do tego informacje, jakie do tej pory znalazłem o Alien Nations. Giera jawiła mi się jako dość skomplikowana strategia w czasie rzeczywistym, zawierająca elementy handlu, dyplomacji itp. Dlatego zabrałem się za pierwszą z sześciu misji treningowych. Przeczytałem sobie odprawę, dzięki której wiedziałem dokładnie, co mam zrobić (można sobie tekst odprawy wydrukować), i zabrałem się za gra-

nie. Rzecz jasna, nie sięgnąłem po instrukcję, tylko próbowałem do wszystkiego dojść sam. Okazało się, że z opanowaniem interfejsu gry nie ma najmniejszego problemu, a cykl misji treningowych obejmuje wszystkie ważniejsze aspekty rozgrywki. Dzięki temu poczułem się dobrze przygotowany do rozegrania kampanii.

Alien Nations zawiera je aż (lub tylko, jak kto woli) trzy - po jednej dla każdej z ras. Ponieważ z danych zawartych w szarej masie zwanej moim mózgiem wynikało, że granie każdą z ras wymaga odmiennego podejścia do poszczególnych zadań, zastanowiłem się chwilę nad wyborem. Pierwsza możliwość to sympatyczne niebieskie stworzenia, zwane się Pimmons. Są one generalnie bardzo spokojne i jakby żywcem wyjęte z jakiegoś magicznego świata fantasy. Młotek trzymany przez przedstawiciela tej rasy sugerował mi rozgrywkę opartą bardziej na budowaniu niż walce. Kolejna rasa do wyboru to ludzie, a raczej, jak stwierdzili autorzy, Amazonki. Kim były te kobitki i czym się charakteryzują, nie trzeba nikomu mówić. Wprawdzie pani przedstawiająca swoje wdzięki w menu nie wygląda zbyt groźnie (raczej wprost przeciwnie), to spodziewałem się po nich rozgrywki polegającej bardziej na podchodach i szybkości niż na sile. Trzecia i ostatnia z osadzonych na planecie ras to Sajjiks, dziwaczne insekty, które ze swojego wyglądu nie pozwalały zbyt wiele wnioskować.



Choć gra wydaje się na pierwszy rzut oka oryginalna - jest to, jak się szybko jednak okazuje, że nie ma w niej nic nowego, nic zachwycającego, nic oryginalnego.

Po chwili zastanowienia wybrałem na chybił trafił i zacząłem grać. Warto przy tej okazji napisać, że kampanie w AN nie różnią się niczym znaczącym od normy. Wykonujemy jedną misję po drugiej i tak aż do chwalebego końca. Zresztą nie jest zbyt istotne, jak zbudowano kampanie, ważniejsza jest sama rozgrywka. Zaczyna się to zazwyczaj klasycznie. Gracz posiada dość wiele budynków i równie małą garstkę podwładnych - trzeba to wszystko rozbudować. Tak więc, zaczyna się wysyłanie robotników do łupania kamieni (które są jednym z głównych budulców) i zbieraczy, którzy owocami zasilają magazyny w osadzie. W tym czasie rozpoczyna się rozbudowa infrastruktury. Powstają nowe budynki (których jest ponad 70 rodzajów), a podwładnych przybywa. Szybko okazuje się, że zwykły robotnik niewiele umie robić poza łupaniem kamieni i zbieraniem owoców. Dlatego jednym z podstawowych budynków w każdym mieście jest szkoła, dzięki której każdy z naszych podwładnych może nauczyć się jakiegoś wskazanego przez gracza zawodu (tych jest ponad 80). Właśnie dzięki szkole szybko pojawiają się myśliwi uzupełniający dietę mieszkańców mięsami biegających wokół istotek, drwali potrafiący powalić drzewo i zrobić z niego deski, policjanci, dziennikarze, naukowcy i wielu, wielu innych.

Dość szybko obok szkoły staje drugi niezmiernie ważny budynek, czyli laboratorium, w którym jajogłowi wysyłają mózgowice, aby uszczęśliwić naród nowymi, najczęściej przydatnymi - lub nawet niezbędnymi - wynalazkami. Ich działanie jest naprawdę przeróżne, gdybym miał opisać wszystkie sto, zmęczym się niesłychanie. Wystarczy więc powiedzieć, że poprawiają "skuteczność" pracy naszych podwładnych, pozwalają budować nowe konstrukcje, szkolic nowych specjalistów czy np. nawiązać kontakty dyplomatyczne z sąsiadami. Słowem, rozwój intelektualny jest nieraz dużo ważniejszy od ekspansji terytorialnej i zbierania bogactw.

już jakąś armię, ale na szczęście nie wygląda to tak jak w wielu innych grach tego typu. Czasem, owszem, trzeba wyszkolić dość sporą ilość wojska, ale generalnie utrzymuje się tylko małe siły "szybkiego reagowania". Dzięki wynalazkowi dyplomacji możemy nawiązywać bliższe kontakty z naszymi przeciwnikami i np. podpisać traktat o nieagresji. Ten nie będzie obowiązywał wiecznie, ale czas pokoju można wykorzystywać na handel i rozbudowę swojego "mocarstwa". Rozpoczęcie wojny nie polega jedynie na wysłaniu na teren przeciwnika żołnierzy. Tutaj należy ją oficjalnie wypowiedzieć, zerwać pokój itp. Daje to graczowi spore możliwości w wyborze sposobu gry: czy postawi na pokojową koegzystencję, czy też może militarną supremację. Miłośnikom siłowego rozwiązywania problemów uciechy zapewne fakt, że jednostki wojskowe zdobywają doświadczenie, a to w naprawdę widoczny sposób odbija się na ich efektywności.



Zadania stawiane przed graczem są na szczęście dość zróżnicowane i nie zawsze polegają na wykończeniu przeciwnika. Niestety, przy omawianiu kampanii nie mogę pominąć największego chyba minusa tej gry. Wszystkie akapity dotyczące rozgrywki można odnieść spokojnie do każdej z trzech ras. Obiecane zróżnicowanie, jak dla mnie, skończyło się na wyglądzie i nazwach budynków oraz jednostek. Naprawdę szkoda, bo pomysł prowadzenia tak różnych kampanii każdą z ras wydawał się naprawdę rewelacyjny.

I co z tego, że Alien Nations jest naprawdę dobrze wykonane pod względem graficznym. Na trójwymiarowy teren akcji patrzy się z przyjemnością, jest kolorowy i pełen szczegółów. Również wyglądowi i animacji poszczególnych jednostek i budynków nie można nic zarzucić, chociaż nie ma w nich szczególnych rewelacji (ot, dobrze zrobione i tyle). Bardzo przyjemnie jest przyglądać się ruchliwym jak mrówki podwładnym, gdy pracują nad rozbudową swoich włości. Przydatny jest w tym celu system pozwalający na spore powiększenie pola widzenia - od takiego, że nosem zahaczamy o wyższe budynki, po widok z lotu ptaka. W zasadzie nie rozminę się z prawdą, gdy porównam grafikę Alien Nations z Majestą lub Settlers. Ale grafika i całkiem porządną dźwięk to nie wszystko.

Ludzie z teamu Neo mieli naprawdę dobry pomysł na grę. Niestety, zawiodła realizacja i skutkiem tego - choć gra wydaje się na pierwszy rzut oka oryginalna - jest to, jak się szybko jednak okazuje, że nie ma w niej nic nowego, nic zachwycającego, nic oryginalnego. Spróbować warto, ale nad zakupem bym się zastanowił.



Wraz z powiększaniem się miasta a także ilości jego mieszkańców pojawiają się nowe problemy. Najpierw podwładni życzą sobie miejsca, gdzie mogą odpocząć po pracy - powstaje więc pub. Niestety, jak wiadomo, alkohol nie na każdego działa dobrze, więc po pewnym czasie pojawiają się przestępcy-bumelanci, starający się przeszkadzać wszystkim. Aby się z nimi uporać, trzeba wymyślić prawo, co pozwoli na zbudowanie posterunku policji i zajęcie się przestępcami. Generalnie, im miasto większe, tym mieszkańcy mają więcej życzeń i tym trudniej się w tym wszystkim połapać. W wielu misjach po pewnym czasie należy zakładać nowe miasta i rozwijać je mniej więcej tak jak opisałem.

Nie ma jednak nic za darmo, kilka miast, jako taka armia, prace naukowe w toku - to wszystko kosztuje i bardzo często nie da się pokryć kosztów za pomocą samych tylko podatków (regulowanych rzecz jasna). Tutaj po raz pierwszy pojawia się konieczność nawiązania kontaktów z przedstawicielami innych ras zamieszkujących planetę. Z pewnością znajdzie się coś, co nasze małe państwo może zaoferować od sprzedania lub wymiany. Trzeba jednak w tym celu utworzyć jak najbardziej opłacalne szlaki handlowe, które, rzecz jasna, należy chronić przed zakusami mniej spokojnych sąsiadów. W chwili nawiązania kontaktów handlowych najczęściej posiadamy

Ocena:

6

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Neo

Wydawca:

JooWood Production

Internet:

<http://www.neo.at>

Wymagania:

P233, 32MB Ram, Windows 95/98

Akcelerator:

miał widziany

Plusy:

- duży wybór jednostek, budynków i wynalazków
- łatwa i bezproblemowa obsługa
- miła dla oka i pełna szczegółów grafika
- sporo ciekawych pomysłów

Minusy:

- tragiczna realizacja naprawdę ciekawych założeń

3D Ultra Pinball: Thrill Ride

Recenzowanie powyższego tytułu rozpocząłem w sposób najniezwyklejszy z możliwych: NIE otworzyłem pudełka, NIE wysypałem jego zawartości na stolik i NIE wrzuciłem płytki na podajnik cedeka. Zamiast tego wyciągnąłem z szafki ze trzy roczniki CDA (ważyło toto koło 7 kilo...) i rozłożywszy się wygodnie, poczęłem wertować je w poszukiwaniu wcześniejszych głośnych synów lub ojców tego gatunku. Tak się bowiem jakoś dziwnie składa, że nie kojarzyły mi się żadne - może prócz, ze zrozumiałych względów, Time-shocka - wybitne tytuły z tego gatunku; a moje doświadczenia z kulką i minimum dwiema łapkami skończyły się wraz z 21st Century's Pinball Dreams.

Gem.ini

Uzbrojony w potężny ładunek wiedzy teoretycznej, przystąpiłem wreszcie do poświęconej tradycją procedury instalowania gry. Zaraz po tym, jak gra wygodnie usadowiła się na dysku twardym, wystartowałem ją i... niemal w tym samym momencie znalazłem się w parku rozrywki! Thrill Ride

bowiem, zgodnie z normą, jaką są obecnie pojedyncze, niesamowicie jednak rozbudowane stoły, realizuje temat parku rozrywki. Interesujące jest przy tym to, że wspomniany już dwukrotnie park (nie pozwolę Wam o tym zapomnieć, o nie...) stanowić ma wirtualny odpowiednik istniejącego rzeczywistości w Stanach Zjednoczonych Park Hershey. Nawet kolorowa rozeta pośrodku



stołu (dojdziemy i do tego, cierpliwości) to kopia znaku Hershey, nie wspominając nawet, że większość (jeśli nie wszystkie) z obecnych na stole rozrywek: Wildcat czy Sidewinder zaczerpnięto właśnie stamtąd.

W ten też sposób dochodzimy do wyglądu stołu. Najważniejsze, że mieści się on na całym ekranie (dzięki temu unikamy scrollowania). Co ciekawe, wypełnia go nie tylko w pionie - co naturalne - ale i w poziomie; obok bowiem głównego stołu, po lewej, znalazło się miejsce na dodatkowy, ten na którym rozgrywane są wszelkie tytułowe "ekscytujące przejażdżki". Z elementów podstawowych wymienić należy jeszcze cztery łapki (para u dołu, pozostałe w górnych partiach stołu), cztery

rampy (z czego dwie, oprócz natychmiastowego bonusu punktowego, dają szansę na multiball), dwa specyficzne grzybki nadające kulkom (bilom?) dodatkowej energii kinetycznej i... całe mnóstwo lampek i aktywatorów. Centralne miejsce stołu zajmuje wspomniana już rozeta; to na niej oznaczane będą postępy w wypełnianiu głównego celu - całkowitego wygaszenia stołu.

Grafika Thrill Ride nie odbiega znacząco od wymagań ustalonych na podstawie utyskiwań recenzentów poprzednich pinballi. Jest ładna na tyle, że można ulec złudzeniu grania na prawdziwym stole (np. odbicie elementów stołu na kuli), a przy tym - co ważne przy natłoku atrakcji - jest także przejrzysta i czytelna. Czytelności stołu sprzyjają również opcje w menu ustawień - możemy m.in. zażądać wskazywania kolejnych dobrze punktowanych celów, czy obrysu nieobecnej aktualnie na stole kuli. Naturalnie nie na tym kończą się możliwości personalizowania Thrill Ride; wybierając poziom trudności możemy modyfikować jego poszczególne elementy, np. kąt nachylenia stołu, ilość kul, istnienie "wiecznego" kickbacku, czy nawet ograniczenia multiball i granice punktowe, których przekroczenie da nam dodatkową kulę! Aż dziw tedy, że... nie można zmienić rozdzielczości stołu (wyłącznie 800x600), głębia kolorów zawężona jest do 256 - bądź 65 tysięcy (czyli 8 i 16-bitów), a filmiki wyświetlane w lewym dolnym rogu ekranu, ilustrujące to co właśnie udało się ustrzelić, są ziarniste i nieostre. Podobnie jest zresztą z dźwiękiem - też mogłoby być lepiej niż jest. To jednak - przynajmniej - bez większych przeszkód można nazwać czepieniem się na siłę, bo na samą radość gry wpływ ma to niewielki.

Jest jednak i wada; nie wiem czemu, ale gra jest niestabilna jak średniej wielkości psychiatryk. Zdarzało się kilkakrotnie - i to zwykle w chwilach, gdy jedną kulą wykręcałem score'y zaskakujące nawet mnie (postęp geometryczny, jak już się zapali parę lampek, łatwiej o kolejne 10 milionów niż wcześniej o milion), że gra ni z tego, ni z owego oblewała mnie kubłem zimnej wody w postaci widoku pulpitu. I to - powtarzam - zazwyczaj wtedy, gdy miałem okazję na piękny, kwalifikujący się na światową listę High Score sieci WON... (i gra robiła mi - 'won stąd!') Ta ostatnia inicjatywa zaś,

Zaraz po tym jak gra w wygodny sposób usadowiła się na dysku twardym wystartowałem ją i... niemal w tym samym momencie znalazłem się w parku rozrywki!

to dobry sposób, by dodatkowo zmotywować znużonych thrill-ride'ami graczy - pewnie miło jest spojrzeć na listę i znaleźć na niej swojego nicka. Piszę "pewnie", bo niestety, z racji wrodzonej niechęci do zdobywania więcej niż 10 milionów jedną kulą, nie udało mi się nawet zbliżyć do dolnej granicy wpisów.

Jakby jednak nie patrzeć grało mi się wyśmienicie. Innymi słowy: weteran Stones'n'Bones, Tarantuli czy JailBreaka (tych z 21st Century) był, nie ma co ukrywać, wręcz zachwycony. Spore możliwości dostosowania stołu do własnych upodobań (nie każdy jest pinballowcem hardcorowym), wiarygodność, ponadprzeciętna oprawa audiowizualna i przede wszystkim ogromna doza tzw. gierczalności daje produkt zasługujący na rzetelną ósemeczkę, czyli taki przy którym grający nie powinni czuć się znużony ani przez moment. □



Dokładny "przewodnik" po atrakcjach "parku", czyli: jak, gdzie i kiedy wbić, żeby wygrać, dostępny jest na stronie producenta <http://www.now-thisisfun.com/thrillride/features.html>

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Sierra Attractions

Dystrybutor:

Hasbro Interactive

Internet:

<http://www.nowthisisfun.com/thrillride/>

Wymagania:

Win 9x, P133, 32 MB RAM

Akcelerator:

współdzielny

Plusy:

- spora gierczalność (bogactwo stołu)
- elastyczność
- wiarygodność
- dobra oprawa audiowizualna
- wpisy na światową listę high-score'ów

Minusy:

- jeden stół
- niezupełnie stabilna...

Ocena:

8

Demo na CD 9/00



Jedyny w Polsce

*PROGRAM TELEWIZYJNY
DLA MIŁOŚNIKÓW
GIER KOMPUTEROWYCH*



całkiem nowa forma rozrywki



*najnowsze tendencje
na rynku multimedialnym*



w języku polskim

Dostępny w sieciach kablowych i pakiecie **CYFRA +**

CUE CLUB

Słowo "bilard" przywołuje zazwyczaj na myśl dwa, a w dodatku krańcowo od siebie różne, obrazy. Pierwszy z nich to pojedynki w Snookera, którymi od czasu do czasu raczy nas Eurosport. Na ekranach króluje wtedy, że się tak wyrażę, pełna kultura: zawodnicy w garniturach, sędzia w białych rękawiczkach, którymi czyści bile - stołem typowo snobistyczna zabawa w typowo snobistycznej oprawie. Drugi obraz był zaś lansowany w filmach akcji: zadymiony pub, kilka stołów z zielonym sukrem i zawodnicy, którzy mogliby trafić za kratki za samą li tylko twarz.

McDrive

Cue Club plasuje się w tym wszystkim gdzieś tak po środku. Można w nim bowiem rozegrać zarówno partyjkę "snobistycznego Snookera", aczkolwiek w nieco mniej snobistycznej oprawie, jak i "plebejskiego Pola" - choć w warunkach jak najbardziej znośnych. Pełen realizm (przynajmniej jeśli chodzi o otoczkę) to więc nie jest, ale dzięki temu można bez problemów natury estetycznej zagrać w obie "odmiany" bilardu. Zresztą

nie tylko w te dwie, bo rodzajów gry w jeden kij i kilka kolorowych kulek jest tu nieco więcej - zainteresowanych odsyłam do ramek. Ale to nie różnorodność świadczy o całkiem niezłej klasie Cue Clubu. Tutaj bowiem najważniejsze są wrażenia z samego machania kijem, czyli stojąca u podstaw gry fizyka.

A o jej jak najwierniejsze oddanie postarano się naprawdę nieźle! Mimo niezbyt profesjonalnego wyglądu (bo do dyspozycji mamy jedynie widok z góry, obejmujący w dodatku cały stół), zachowanie bil jest praktycznie rzecz biorąc idealne. Również w tych bardziej wymagających momentach, kiedy to nadajemy bili rotację tudzież uderzamy ją z jakiegoś dziwnego kąta, na przykład niemal pionowo z góry. Oj, w takich wypadkach wiele się na stole dzieje, a w dodatku niejednokrotnie przeczy to zdrowemu rozsądkowi - ale tylko wtedy, gdy ten nie jest wspomagany godzinami spędzonymi przy zielonym stole, bądź bardzo dobrym opanowaniem odpowiednich działań fizyki (wiecie, bryła sztywna ze zderzeniami, polana sosem - kinematyczno-dynamicznym - fakt, nie wszyscy to lubią, ale w niektórych przypadkach jest to jednak całkiem przydatne!). Bo wszystko jest tu w perfekcyjnym wręcz porządku!

Cue Club to na pierwszy rzut oka bilard lekki i przyjemny. Cóż, przyjemny to on jest bez wątpienia, ale nie dzięki lekkości, lecz dokładności odwzorowania rzeczywistych kul na rzeczywistym stole - bo w tym względzie może się z łatwością równać z dowolnym innym bilardem na dowolnym sprzęcie!



I nie byłoby to pewnie takie dziwne (bo w końcu tego się przecież od porządnego symulatora oczekuje), gdyby nie fakt, że oprawa graficzna (łącznie ze wspomnianym już widokiem stołu) całoci sugeruje tytuł o raczej luźnym podejściu do tematu zielonego stolika z dziurami po bokach. Na szczęście ktoś jednak postawił w produkcie kierowanym do szerokiego grona odbiorców na realizm, dzięki czemu po raz kolejny okazuje się, że pełna zgodność z rzeczywistością to jest właśnie to! Bo mimo iż nie jest to gra klasy takiego na przykład Need for Speed: Porsche 2000 (który prze-



przy braku pociągu do zabaw irco-podobnych. Tym bardziej, że tak naprawdę wcale gadać nie musimy, bo na mecze można się umówić korzystając jedynie z paru przycisków "specjalnych", dzięki którym można się z kimś przywitać, tudzież zaproponować warunki pojedynku. Owszem, gadając można kogoś do rozrywki zachęcić trochę szybciej, ale że ostatecznie i tak kończymy na jednym z przycisków specjalnych, więc gdy ktoś produkuje się nie lubi, to na szczęście nie musi. Do czego jednak te pojedynki są nam w ogóle potrzebne? Ano, poza faktem, że to przecież bilard - więc granie w niego jest tu obowiązkowe - pojedynki wpływają na nasz ranking.

No właśnie, ranking. Jak już gdzieś na początku wspominałem, po rozpoczęciu gry mamy dostęp do jednego tylko chat-room'u. I choćbyśmy stawali na głowie, nie będziemy mogli wejść do żadnego innego - no, chyba, że pokonamy tutejszego Bossa. A ten oczywiście z byle kim walczyć nie będzie, więc najpierw trzeba sobie odpowiedni ranking wywalczyć. Na szczęście nie trwa to zbyt długo (przynajmniej jeśli potrafimy władać kijem), bo liczba gwiazdek, oznaczających rangę, może się wahać od 0 do 5, a my zaczynamy z jedną.

Gwiazdki, generalnie rzecz biorąc, zdobywa się oczywiście wygrywając pojedynki. Ale wcale nie dowolnie! Musi być to bowiem pojedynek z graczem przynajmniej równym nam poziomem. A ponieważ dodatkowo każda przegrana jednej z ciężko zarobionych gwiazdek nas pozbawia, więc w praktyce ograniczeni jesteśmy do grania z osobnikami z rankingiem równym naszemu (gdyż gra ze słabszymi nie opłaca się nam), a z mocniejszymi - mocniejszym.

Jest jednak w Cue Club bezpieczniejszy, choć zarazem i trudniejszy sposób na zdobycie gwiazdek. Zwycięzca turnieju dostaje bowiem premię w wysokości trzech gwiazdek, a drugi z finalistów - jednej. Ale trzypunktowy bonus to nie jedyna zaleta turniejów, przegrane meczu rozchodzi się tutaj bowiem po kościach, bez

Mimo to są jednak momenty, kiedy to turnieje są tak na dobrą sprawę jedynym wyjściem. Chat-roomy mają bowiem ograniczoną pojemność, przez co nie raz i nie dwa nie będziemy mogli do nich wejść. Jest to szczególnie irytujące na początku naszej kariery w Cue Club, gdy mamy dostęp jedynie do jednego z nich. Bo później, przy paru do wyboru, o wolne miejsce jest już prościej. Zresztą, w momencie, gdy już co nieco pograliśmy i co nieco wygraliśmy, tego typu przyziemne problemy przestają nas obawiać, bo jako posiadacze specjalnych kart członkowskich możemy ograniczenia obowiązujące "szarych" graczy po prostu sobie zignorować, gdyż

o miejsce w środku danej gralni postara się dla nas sam jej szef. Ale to, rzecz jasna śpiwka, dość odległa, więc póki co pozostaje nam pukanie do bram i wiara, że zostanie nam otworzone.



Ta drobna niedogodność nie zmienia jednak ogólnie jak najbardziej pozytywnego wrażenia, jakie Cue Club na amatorach bilardu zostawia. Zwłaszcza, że co bardziej zaawansowani komputerowcy mogą bez najmniejszych problemów zaprojektować własny stół, a nawet i ci mniej zaawansowani po pewnym czasie będą mieli dostęp zarówno do nowych kijów (które natomiast różnią się od siebie nie tylko wyglądem, ale i zachowaniem), jak i nowych wzorów pokrywającego stół sukna. Także i fizyczne właściwości stołów mogą przyjmować jedną z wielu dostępnych w tej grze kombinacji, dzięki czemu szybkie znudzenie na pewno nam tutaj nie grozi. Wątpliwości można mieć jedynie do standardowego sposobu ustalania siły strzału, gdyż na pierwszy rzut oka wydaje się on zbyt powtarzalny: siłę ustalamy przy pomocy suwaka, sposób uderzenia w bilę - wygodnym krzyżykiem, a dodatkowo mamy jeszcze rysowaną trasę, po jakiej biała-biła będzie się po uderzeniu poruszać. Ale w praktyce okazuje się, że wcale źle



nie jest, bo nawet i ten podstawowy sposób wyboru wcale stuprocentowej pewności nie daje, a dodatkowo mamy jeszcze do wyboru parę innych, łącznie z takim, w którym siła uderzenia jest brana wprost z poruszenia myszy! Cóż, nie jest to oczywiście sposób najprostsz, ale jeśli ktoś chce mieć pełen realizm...

Dzięki takiemu podejściu do rzeczy w sumie drugoplanowych, w Cue Club właściwie nie sposób znaleźć jakiś wad. Owszem, można się na przykład przyćpić do braku innych widoków (a zwłaszcza trójwymiarowego widoku zza kija), ale nie zmienia to faktu, że po krótkim okresie potrzebnym na aklimatyzację, miłośnicy bilardu spędzą przy tej grze bardzo wiele miłych chwil. Taka zresztą jest i ocena końcowa, czyli w pełni zasłużona ósemka: bo tytuł to bardzo solidny, a że pozbawiony bardziej wymyślnych fajwerków - co, nie dla wszystkich muszą być one najważniejsze. Tym bardziej, że koszty tego wszystkiego to

zgodnie ze standardem TopWare jeno 69,95 złotych...

Ocena:

8

Demo na CD 7/00

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Bulldog Interactive/Midas Interactive
Dystrybutor:
TopWare
tel. (033) 8130316
Internet:
<http://www.bulldoginteractive.com>
Wymagania:
P166, 16 MB RAM, CD-ROM x4,
Win 95+, karta graf. z 2MB RAM
Akcelerator:
nie trzeba

Plusy:

- gra się bardzo miło
- zgodność z rzeczywistością
- superrealizm dźwięków
- idea chat-room'ów
- spory wybór gier
- można tworzyć własny wstrój stołów
- kilka sposobów sterowania kijem
- wystarcza na bardzo długi wieczór

Minusy:

- czasami do chat-room'ów bardzo ciężko się dostać
- brak prawdziwego widoku 3D
- niezbyt duża inteligencja czatujących

utruty gwiazdki! Dzięki temu można je katować do skutku bez obaw o stoczenie się na same dno.

Ale turnieje mają też i swoje wady - a właściwie niedogodności. Otóż, po pierwsze, aby zdobyć te trzy punkty, trzeba wygrać cztery pojedynki, czyli o jeden więcej, niż przy znajdowaniu sobie przeciwników w chat-room'ie. Po drugie z oczywistych względów (a konkretnie pucharowego systemu rozrywki) nie możemy sobie samemu wybrać przeciwnika, przez co równie dobrze możemy trafić na przystojniowego lepszaka, jak i na starego wyjadacza. A o tym, że choćby jedna przegrana równa się "żegnajcie trzy punkty" przypominać chyba nie trzeba...

BANG

GUNSHIP ELITE



Grało się przyjemnie, a na widok grafiki moja szczeka opadała na podłogę, wydając głośnie: Bang!!!

Dni mijaly, a płyta z Bang! Gunship Elite leżała w szufladzie zastępcy naczelnego. Perspektywa zajęcia się kolejną kosmiczną strzelanką jakoś nie pociągała żadnego z redaktorów. Ja także nie paliłem się do tej recenzji. Sytuacja uległa diametralnej zmianie, gdy tylko okazało się, że wydawcą Bang! jest nie kto inny, jak Red Storm Entertainment. Teraz nie kombinowałem już, jak wykręcić się z napisaniem tego tekstu, lecz jak niezauważenie przemycić grę w ustronne miejsce. Jedno szybkie porzucenie na poniższe strony wystarczy, by się domyślić, że moja akcja jednak się udała.

Łukasz Bonczol

Do tej pory nie przegapiłem jeszcze żadnego tytułu spod znaku czerwonego tornada, więc sięgnąłem i po Bang! Temat nie wydawał mi się wprawdzie pociągający, ale skoro wydała go ekipa z RSE... Dziwię się trochę, iż po sukcesie doskonałych militarnych gier opartych na prozie mistrza Clancy'ego, ciągle im wpadają do głowy jakieś kosmiczne pomysły (jak np. niezbyt udany Dominant Spies). Mimo wszystko, Red Storm jest dla mnie gwarancją znakomitej oprawy oraz niepowtarzalnego klimatu. Podejrzewam, że gdyby zrobili jakiegos kłona arkanoida, dodając do niego właściwą "otoczkę", to też bym się nim zachwycił (tak, jak to ostatnio robiłem z Shadow Watch, który jest w zasadzie okrojonym Laser Squad). Ale zaraz, zaraz - przecież Bang! to właśnie prosta strzelanka rodem z osmiobitowców, tyle że okraszona najwyższymi lotów grafiką. Ale za to jaką!!!

Nie wiem, czy pamiętacie pierwsze chwile spędzone nad demem Homeworld'a. Chwile, kiedy uswiadomiliście sobie, że te obrazki z zapowiedzi wcale nie są tylko kadrkami z filmików, lecz piękną, płynnie działającą na przeciętnym blaszaku, trójwymiarową grafiką. Z Bang! jest podobnie. Długo nie mogłem pozbiierać szczerej, gdy słiczna grafika z filmików i screenów w menu okazała się być płynnym trójwymiarowym środowiskiem we właściwej grze. Twórcy Bang! przywrócą z pewnością wielu graczom wiarę w posiadany przez nich, niekoniecznie najnowszej daty sprzęt. Przynajmniej mnie przywrócili... Właśnie szykowałem się do wymiany karty graficznej, a tu okazało się, że moja stareńka TNT wciąż jeszcze potrafi bardzo wiele. Dawno już nikt nie pokazał, że jak się chce, to i ze starszego sprzętu można jeszcze wiele wycisnąć. A ci wszyscy, którzy... solą :) nam na każdym kroku o potrzebie wydawania połowy konta na najnowsze akcelatory (bo za kilka miesięcy nasze komputery nie podolają wyświetlaniu wysrubowanej grafiki), niech się zamkną i tyle. Wymiałem w rozdzielczości 800 x 600 punktów, z detalami podkreconymi do oporu i nie uswiadczyłem najmniejszego zgrzytu, nawet gdy wokół robiło się naprawdę gorąco.

Pewnie macie już dość tych ogólnych zachwytów nad grafą, pora więc na konkrety. W każdej kolejnej grze kosmos jest coraz bardziej kolorowy. Tla we Freespace 2 emanowały imponującą paletą kolorów, jednak przy tych z Bang! wyglądają blade. Tutaj nie ma miejsca na jakąś różowo-niebieską paczkę. Przed naszymi zdumionymi oczyma rozpostierają się mgławice, obłoki gazowe, pasy asteroid... Wszystko tak piękne i prawdziwe, jak na zdjęciach z encyklopedii, tylko bardziej

realne, niemal namacalne. Wybornie prezentują się planety, w pobliżu których umiejscowiona jest akcja. Wydawałoby się, że można wyciągnąć przed siebie rękę i dotknąć nierówności na ich powierzchni. Jednak to początkowe wrażenie szybko pryska, ustępując miejsca innemu, jeszcze bardziej nieprawdopodobnemu. Otóż zdajemy sobie sprawę, że od tego, co wydawało się przed chwilą takie bliskie, dzieli nas niemożliwa do objęcia zmysłami przestrzeń. Zupełnie jak uczucie któregoś doświadczamy w górach, a właściwie jego namiastka. Ale ta namiastka na czernastociałowym monitorze to i tak kosmos!!!

Jeszcze bardziej mylący efekt występuje w trzeciej misji, rozgrywanej w polu asteroidów. Zarówno planetoidy narysowane w tle, jak i te trójwymiarowe poruszające się po planie, są szalenie przekonujące, a przy tym tak do siebie podobne, że mamy problemy z ich odróżnieniem. Wybaczenie, ale sakramentalne: "tego się nie da opisać słowami, to trzeba po prostu samemu zobaczyć" jest jedynym narzędziem w rękach bezsilnego recenzenta, mierzącego się z zadaniem przekazania Wam wrażen z gry. Bywały chwile, gdy wykonywałem unik dla ominięcia planetoidy, będącej w istocie statycznym elementem tła. Jak na ironię, zaraz po tym zdarzało mi się przeprowadzać "crash testy" swojego statku na innej asteroidzie, wyglądającej jak tło, ale za to trójwymiarowej (i o wiele twardszej - jak wykazały wyniki testu. Na szczęście przeżyłem, bo miałem zapięte pasy i otworzyła się poduszka powietrzna... Moral z tego taki - kupujcie tylko bezpieczne myśliwce i zawsze latajcie w pasach :)). Im dalej w las (a właściwie w kosmos), tym grafika okazuje się ładniejsza. Za stronę wizualną Bang! ma u mnie przynajmniej mocną dziewiątkę.

Ale oczywiście gra nie składa się wyłącznie z samej grafiki. Tylko, jakby to delikatnie zasugerować, cała reszta nie grzeszy choć cieniem oryginalności i raczej nie wpływa na podwyższenie oceny gry. Właściwie to wysoka nota, jaką początkowo wystawiłem zachwycony oprawą wizualną, ulegała stopniowo degradacji w miarę jak zapoznawałem się z pozostałymi aspektami gry. Zachęcenie screenami fani space simów nie mają tu czego szukać. Przy Bang! nawet piąta część sagi Wing Commander przypomina arcykomplikowany "symulator". Nie doszukamy się tu też epickiego rozmachu, dramatyzmu z jakim kreślona była historia chociażby pierwszego Freespace. Nie owijajmy w bawełnę, recenzowana gra to "tylko" lupanka rodem z automatów. Przeciwnicy nacierają całymi stadami i zamieniają się w parę równie szybko jak się pojawili. Żadne bardziej wyszukane manewry nie wchodzi w grę. Po prostu prążymy z czego się da i ile wlezie. Po zniszczeniu niektórych wrogów pozostają powerupy w postaci dodatkowego życia, osłon, czy też lepszej broni. Zupełnie tak samo jak w klasyku "Raptorze" i wielu tym podobnych prze-

dlowym zapomnijcie - ta gra to po prostu 100% arcade i zawiedzie się ten, kto będzie oczekiwał od niej więcej. Tutaj nie ma nawet broni podstawowej (np. działek) i dodatkowej (rakiety - jak to było w podobnych produkcjach). W ogóle korzystanie z broni w Bang! kojarzy mi się raczej z FPP, niż z typową kosmiczną strzelaniną. Nie dość, że możemy korzystać tylko z jednego typu uzbrojenia naraz. Czy widzieliście, aby w jakimkolwiek myśliwcu, współczesnym czy przyszłościowym (w jakimkolwiek filmie czy grze), wybrana broń wchodziła w pole widzenia pilota i zastępowała używaną uprzednio (zupełnie jak w Quake klonach)? Klimat traci na tym niepominiem.

Skoło już mowa o pukawicach, trzeba przyznać że są efektowne. W późniejszych poziomach na gracza czekają giwery tak potężne, że jednym strzałem zmiotają całą formację myśliwców (i nas przy okazji, jeżeli nie zachowamy dystansu). Brak tu jednak efektu z Freespace 2, gdzie nie można było zniszczyć samemu co większych statków. Jak pięknie zauważył Gemini, po raz pierwszy w space simie pilot myśliwca został sprowadzony do właściwej mu roli. Niestety w Bang! nadal jesteśmy bohaterem samotnie niszczącym całe floty, nie wyłączając okrętów flagowych. A tak na marginesie - po co budować jakiejkolwiek większe statki, korwety, krążowniki, w końcu całe stacje bojowe (zwane dalej Gwiazdą Śmierci), skoro może je zniszczyć byle rolnik z jakiejś pustynnej planety? I to używając jednego tylko myśliwca?

Ułożonych w liniową aż do bólu kampanię misji jest tylko dziewiętnaście. Z drugiej jednak strony, wszystkie rozgrywają się zgodnie z jakimś przemyślanym scenariuszem. Nie ma tu miejsca na nudnawe palrole, podczas których "niespodziewanie" pojawia się setka myśliwców do wystrzelania. Takie zadania, znane choćby z serii Wing Commander dodawano najczęściej, aby gra nie skończyła się za szybko. W Bang! niedobór misji rekompensowany jest wysokim poziomem trudności. Do każdej misji dochodzi się po kilka, czasem kilkanaście razy. Ile się nakłamałem, zanim udało mi się przejść pierwsze cztery, to już historia (potem się już przyzwyczaiłem).

Fabula, jakkolwiek by nie była, to w tego typu rąbaniach jedynie dekoracyjny dodatek. Nie warto więc wiele się o niej rozpisywać. Mamy tu do czynienia z typowym... kotka za pomocą młotka. Walka toczy się o ograniczone złoża jakiegoś egzotycznego surowca, będącego potężnym źródłem energii (bla... bla... bla...) i zwanego Kha (pewnie chodzi o Khasę). Autorzy, siłą się na oryginalność, odeszli od wyświechtanego schematu pod tytułem: dwie naparazające się cywilizacje, ewentualnie dwie naparazające się cywilizacje + potężni Obcy pojawiający się później. Zamiast tego, mamy całą mnogostroimitych ras powiązanych wzajemnymi sojuszami. Nijak nie wpływa to jednak na właściwą rozgrywkę, bo latamy ciągle po jednej stronie.

Powiedzmy sobie szczerze: jako fan symulatorów musiałbym wystawić Bang! bardzo niską notę. Toteż diametralnie zmieniłem nastawienie i podszedłem do tej gry, jak do prostej lupanki, zupełnie bez żadnych ambicji. I okazało się, że jest pięknie. Zwłaszcza, że od dawna nie ukazała się podobna gra. W końcu czyste, klasyczne strzelaniny, takie jakie mieliśmy na osmiobitowcach, dawno już wymarły. No, może trochę przesadziłem, bo od czasu do czasu się pojawiają, o czym świadczy chociażby doskonały Expendable. Co tu więcej pisać, grało się przyjemnie, a na widok grafiki moja szczeka opadała na podłogę, wydając głośne: Bang!!!



bojach sprzed lat. Problem z powerupami polega na tym, że niektóre z nich pojawiają się dość losowo. Prowadzi to do sytuacji, kiedy każdą z trudniejszych misji (a w zasadzie wszystkie późniejsze są bardzo trudne) próbujemy ukończyć po kilka razy, czekając aż we właściwym momencie pojawi się np. powerup odnawiający osłonę.

Przeciwnicy? Początkowo wydawali mi się nieźmiernie tępi. Stosowali ubogi asortyment manewrów, co chwila wyrównywali lot i lecili jak po sznurku. Zupełnie jakby celowo wystawiali swoje zadki na odstrzał. Jednak już po kilku pierwszych misjach kwalifikacje mięsa armatniego znacząco wzrosły. Uciekające bombowce potrafią nawet ukrywać się za asteroidami (tracimy wtedy zamiar), aby potem znihać zaatakować pościg.

A statki sojusznice? Niby jakieś się tam pojawiają, ale raczej w ilościach śladowych. W praktyce nie można nawet wydawać im rozkazów. O skrzy-



Ocena:

8

Demo na CD 9/00

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Red Storm Entertainment

Dystrybutor:

Play it

tel. (018) 4440560

Internet:

http://www.redstorm.com

Wymagania:

P200, 32 MB, DirectX, Win 95/98/

00, CDx3

Akcelerator:

Konieczny

Plusy:

- piękna grafika
- działka płynnie
- klasyczna strzelanina
- nieskomplikowana
- arcadowa wyzywka

Minusy:

- prosta strzelanka i nic ponadto. Oczekiwaloby się więcej

Submarine Titans



energii do regeneracji. Jednak nie trzeba posiadać stałego dopływu każdego surowca. W centrum handlowym można wymieniać dowolny surowiec na inny. Nie jest to opłacalne, ale...

Grafika w Submarine Titans osadzona jest zarówno w drugim (jednostki, budynki etc.), jak i trzecim (przeszkody terenowe, skały etc.) wymiarze. Robi to naprawdę ogromne wrażenie. Wszelkie przeszkody terenowe można wykorzystać jako element obrony. Będziemy mogli przepływać pod

Nareszcie doczekaliśmy się prawdziwego następcy Starcrafta. Z pewnością jest nią strategia czasu rzeczywistego Submarine Titans.

st. kapral Couek

W 2147 roku w planetę Ziemia uderzyła kometa Clarka, powodując globalny kataklizm. Wydawałoby się, że nikomu nie udało się przetrwać. Jednak dwóm frakcjom rasy ludzkiej: White Sharks i Black Octopi udało się przeżyć. Przewidziały one upadek komety i zdążyły schronić się w wodnych "objęciach" Matki Ziemi. Niestety, nie było to ich jedyne zmartwienie. Po upadku komety nastąpiła nuklearna zima i zamieniła całą planetę w kulę lodu. Ocalałe frakcje zostały uwięzione w wodzie pod 20-metrową warstwą lodu. Na dodatek pojawiła się tam obca rasa: Silicons, któ-

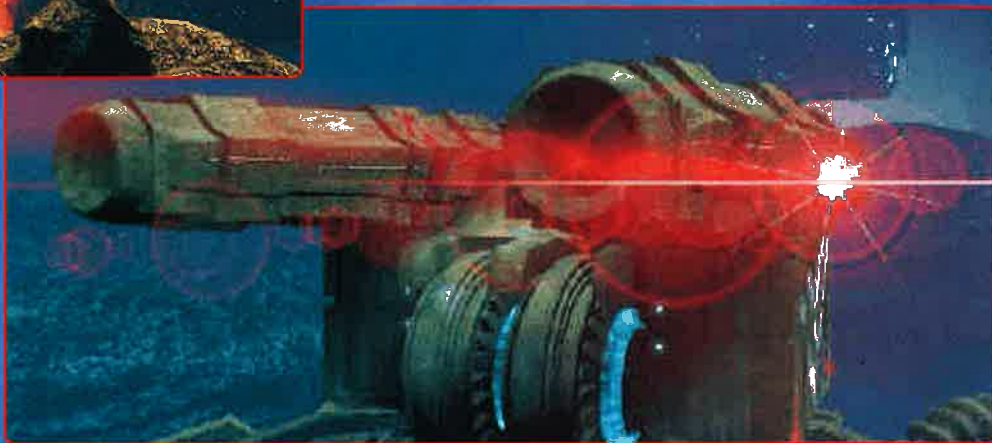


ra przybyła na Ziemię wraz z kometą. Wkrótce odkryto złoża bardzo cennego surowca o nazwie Corium 276. Dzięki nowej odmianie Corium przemysł wojskowy zawładnął ogromną mocą. No i przyszły ciężkie czasy. Mieszkańcy podwodnego świata zaczęli prowadzić między sobą wojnę o bezcenny surowiec i dominację na Ziemi, a Ty, gracz, masz szansę poprowadzić jedną z nacji do ostatecznego zwycięstwa.

Jak w każdym (niemal) RTS-ie, tak i w Submarine Titans trzeba zbierać surowce. Ludzie potrzebują czterech do przetrwania. Są to: metal - służący do budowy jednostek i struktur; corium - potrzebny do tworzenia potężniejszych jednostek, budynków i broni; złoto - do wymyślania nowych technologii; i tlen - do podtrzymania przy życiu swojej podwodnej kolonii. Obcy natomiast potrzebują tylko trzech surowców: krzemu (ang. silicon) - do tworzenia budynków i jednostek; corium - do uzbrojenia; oraz

Nareszcie doczekaliśmy się prawdziwego następcy Starcrafta. Z pewnością jest nią strategia czasu rzeczywistego Submarine Titans.

grotami skalnymi, chować się w rozpadlinach itp. Niestety, do naszej dyspozycji jest tylko 5 poziomów głębokości, co czasami nie wystarcza. Bardzo dopracowane są wszelkiego rodzaju efekty świetlne, a zwłaszcza wybuchy. Co do tych ostatnich, ST bije wszystkie RTS-y na głowę! Programiści postawili na bardzo realną rozgrywkę. Każdy niecelny pocisk eksploduje po spotkaniu się ze statycznym elementem otoczenia, powodując kolejny bardzo realny wybuch. Nawet tak małe szczegóły jak oceaniczne żyłki znalazły swe miejsce w Submarine Titans. Na drodze swoich jednostek napotkamy możemy kraby, kałamarnice oraz małe rekiny. Co praw-



da, nigdy nie słyszałem o miniaturowych rekinach na dnie oceanu, ale w końcu to nie program przyrodniczy... Gra pracuje w trzech rozdzielczościach: 800x600, 1024x768 i 1280x1024.

Ogromnym atutem ST jest wysoka AI naszych pojazdów i oddziałów wroga (opcjonalnie są trzy poziomy trudności). Nasze jednostki posiadają skomplikowane skrypty AI, dzięki czemu możemy ustalić zasady ich zachowania wobec działań przeciwnika. A najważniejsze jest to, że nasze jednostki same próbują unikać pocisków wroga!!! Pamiętam jak raz pod-

czas jednej misji moja łódź podwodna wysłana na zwiady została przeze mnie... zapomniana. Po prostu zajęłem się czym innym i zwyczajnie o niej zapomniałem. Gdy ją zobaczyłem po ponad godzinie grania, zdziwiłem się niezmiernie. Owa jednostka unikała zwinnie ostrzału z wieżyczki i twardo trzymała wyznaczoną pozycję. Oddziały wroga też zachowują się w miarę rozsądnie. Pamiętam dobrze, jak to było w Starcraftcie. Podchodziło się do jednostki lub grupy jednostek i zwabiało się je do bazy, gdzie czekał na nich nasz napakowany system obrony. Co dalej się działo, nie muszę mówić. W ST, mimo wielu prób, ten manewr nie wyszedł mi ani razu. Dużym ułatwieniem jest możliwość obracania ekranu w dowolną stronę o 90 stopni oraz możliwość zoomowania tak, aby otrzymać najlepszą perspektywę w kluczowych momentach rozgrywki. Dzięki temu możemy łatwiej planować nasze ataki oraz zarządzać jednostkami podczas walki. W niektórych sytuacjach może to się bardzo opłacić.

Następną - i nie ostatnią - zaletą ST jest ogólny... ogrom gry. Do dyspozycji mamy około 36 statków podwodnych, 50 budynków i 110 technologii. Nie należy dzielić ich przez trzy, ponieważ twórcy gry wpadli na pomysł, aby stworzyć możliwość grania... wszystkimi naraz. Przejmując laboratorium wroga, przez pewien czas jesteście w posiadaniu jego planów jednostek i budowli, co daje możliwość wymyślenia owych jednostek przez naszych naukowców. Dzięki temu urozmaiceniu zabawa trwa o wiele dłużej i jest przyjemniejsza. Sam przez większość czasu posługiwałem się Heavy Cruiserami wroga. Niestety, programiści zapomnieli o pewnej istotnej rzeczy. Zawiodłem się bardzo, gdy za nic nie mogłem znaleźć piechoty. Szukałem, szukałem, ale bez rezultatów. Po prostu jej nie było. Fakt, że gra toczy się pod wodą, ale opancerzone pojazdy naziemne, lub silnie uzbrojone roboty i nurkowie na pewno nie wpłynęłyby negatywnie na realizm gry. Nie pamiętam RTS-a, w którym nie byłoby jednostek naziemnych, w tym piechoty. [A ja tak: Earth 2150 - Mac Abra].

Szczegóły... ciągle o nich mowa. W Submarine Titans nic nie "odpuszczono". Pamiętajcie, jak to było w Starcraftcie? Budowane przez nas jednostki pojawiały się znikąd. W ST jednostki wypływają z fabryki produkcyjnej. Mała rzecz, a cieszy. Kolejnym szczegółem, ale za to bardzo ważnym, w samej rozgrywce jest możliwość budowania obiektów i jednostek bez posiadania odpowiednich zasobów. Budowa zostaje ukończona po ich zebraniu. Czasami to kilkanaście sekund i nowa jednostka, czy budowla może uratować skórę gracza. W większości RTS-ów trzeba było czekać, aż potrzebne materiały zostaną zebrane, po czym dopiero można było zacząć produkcję. Rozwiązanie zastosowane w ST jest 10x lepsze!

A wręcz rewelacyjnym pomysłem jest możliwość przemieszczania się naszych systemów obronnych!!! Nie raz wróg atakował mnie od strony nie chronionej przez wieżyczki, ale dzięki możliwości ich przemieszczania ratowałem swoją skórę. Co więcej, możliwość przemieszczania się wieżyczek można też użyć do... ataku. Efekt jest podobny do ciągłego przesuwania terrańskich Siege Tanków.



Rasy

Silicons

Jest to rasa Obcych, która przybyła wraz z kometą Clarka. Szybko się rozwijają, ale siłą nie grzeszą. Ich kolonie są całkowicie organiczne, a budynki i jednostki powstają z krzemu (ang. Silicon). Są odpowiednikiem Zergów ze Starcrafta.

White Sharks

Jedna z dwóch frakcji ludzkich. Ustępują stopniem rozwoju technologii innym frakcjom, ale nie lekceważyłbym ich. W końcu mają broń atomową... Są odpowiednikiem Terran ze Starcrafta.

Black Octopi

Druga frakcja ludzi. Są bardzo inteligentni i posiadają ogromny potencjał zbrojeniowy. Ich jednostki są najpotężniejszymi w grze (no, może bez atomówki WS), podobnie jest z systemem obronnym. Są odpowiednikiem Protossów ze Starcrafta.



Interfejs użytkownika jest bardzo wygodny i praktyczny w użyciu. Możemy tym samym czasie zarządzać linią produkcyjną i jednostkami. Pamiętajcie ograniczenie ze Starcrafta, gdzie naraz można budować tylko 5 jednostek? Na szczęście w ST ten błąd został naprawiony, dzięki czemu tworzenie floty wojennej można planować praktycznie bez ograniczeń. Nie jest to jedyny błąd często spotykany w RTS-ach. Kolejnym jest ograniczenie posiadanych jednostek. I znów twórcy Submarine Titans okazali się bardziej tolerancyjni dla gracza. Nie ma żadnych ograniczeń w tym aspekcie gry. Nie zabraknie także znanej od niepamiętnych czasów możliwości "klawiszowania" jednostek (czyli podpinania grup jednostek pod zdefiniowany klawisz). Co ciekawe, nasze oddziały też nie mają ograniczeń, tak jak to było w Starcraftcie (do 12 jednostek). Może to i dobrze, ale ja i tak większych oddziałów niż 15 jednostek nie tworzyłem... po prostu za duży młyn się wtedy robił przy przemarszu/przeprawy w walce.



Dobremu graczowi może się nawet udać całkowicie "zawieńczyć" bazę wroga i hulać do woli :). No i sama idea - wykończyć wroga sprzętem defensywnym użytym do ataku... ha!

Submarine Titans jest wręcz doskonały pod względem fabuły. Co prawda RTS-y nie doczekały się jeszcze w pełni nieliniowych fabuł, lecz to, co prezentuje ST, jest perfekcyjne. Qrcze, miałem nie objeżdżać Starcrafta, lecz w sumie ST ma być jego następcą... więc sorry Winnetou, muszę. Ehm: we wspomnianym Starcraftcie cel misji był z góry ustalony i nie zmieniał się na skutek naszych poczynąń. Natomiast w ST jest wręcz odwrotnie. Każda misja zawiera momenty kluczowe, po których nasz cel zostaje zmieniony. Dzięki temu nigdy nie jesteśmy pewni, co będzie dalej. W kampanii White Skarks jest misja, w której nie można zniszczyć ani jednego budynku Silicons, lecz pod koniec niej dostajemy rozkaz przejęcia ich budynku, co wiązało się z bezpośrednią konfrontacją i zniszczeniem bazy. A to zmusza do raptownego przeorientowania taktyki, struktury armii itd. Niektórych takie wolty wkurzają - ja to lubię.

Gra jest bardzo miła dla potencjalnego zielonego gracza. Wprowadzający w tajniki gry tutorial nie tylko przekazuje podstawowe informacje, ale również



staje nam pogrywanie z kumplami przez kabel lub, jak kto woli, z komputerem. Rozgrywka nie jest może tak dynamiczna jak w Starcraftcie, ale na pewno równie emocjonująca. Aha, jest też tryb Skirmish.

Oprócz tych wszystkich dobrodziejstw, Submarine Titans posiada dwa edytory: map i scenariuszy oraz... sztucznej inteligencji!!! Edytor map i scenariuszy jest wprost ogromny. Dzięki niemu możemy stworzyć mapę naszych marzeń. Do wyboru jest naprawdę wiele funkcji, zatem - co tu kryć - ich zrozumienie zajmie dużo czasu. Przy edytorze AI, krótko mówiąc, spaso- wałem. "Biez instrukcji nie razbieriosz", jak mówią Rosjanie. (Tu dodam, że gra zostanie już wkrótce spolszczona).

Niestety, każdy kij ma dwa końce, bramki są dwie, a piłka jedna, oraz nie ma gier bez wad. Zatem i w ST znalazłem coś, co nieco odstaje od ogólnego poziomu całości. Bardzo rażąca jest skromność ścieżki dźwiękowej. Dla każdej rasy mamy do dyspozycji zaledwie po 2 muzyczki. Jedna normalna, a druga podczas bezpośredniej konfrontacji. Według mnie, to o wiele za mało. Bardzo denerwujące są też w kółko powtarzające się dialogi naszych jednostek i budynków. Za każdym razem klikając na jednostkę lub budynek, usłyszymy jeden komunikat. [Szczera prawda - strasznie wkurzające - znikani redaktorzy, siedzący obok Couka]. Jedyne co się zmienia, to potwierdzenie odbioru rozkazu. Czasami zbierało mi się na wymioty słysząc wciąż "sir, yes sir" i "structure, structure complete". Cóż nie ma gier idealnych...

Submarine Titans nie jest może grą epokową na miarę Warcrafta czy Dune 2, nie wytycza nowych kierunków - a po prostu perfekcyjnie wykorzystuje to, co już było, ze sporą ilością własnych oryginalnych pomysłów, tworząc grę, w którą aż chce się grać. Gatunek RTS jest już tak wyeksploatowany, że trudno jest dzisiaj stworzyć projekt oryginalny, a zaizolowanie interesujący. Submarine Titans pokazuje jednak, że "trudne" nie znaczy "niemożliwe".

Na koniec dam Wam jedną radę. Gdy pierwszy raz zagrać w ST, pobawcie się grą trochę dłużej. Pierwsze wrażenie nie jest takie oszałamiające. Cały urok gry odkryłem mniej więcej po 30 godzinach grania. □

Ocena:

9+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Strategy First/Ellipse Studios
Dystrybutor:
CODA

Internet:
<http://www.submarinetitans.com>

Wymagania:
PII-200, 64 MB, Win 9x/00, CD-ROM, Direct

Akcelerator:
nie trzeba

Plusy:

- wysoka AI wroga i naszych jednostek
- niezła grafika
- emocjonująca
- godny następcy Starcrafta

Minusy:

- niewiele muzyki
- brak piechoty?
- nudzące speeche

Demo na CD 7/00



podpowiada kilka niezłych rozwiązań taktycznych. Jak każda uczciwa gra, ST posiada encyklopedię z bardzo potrzebnymi informacjami. Zawiera ona ogrom informacji na temat wszystkiego, co spotkamy w grze, a nawet wiadomości na temat morskich żyłtek, którym brak jakiegokolwiek interaktywności.

Oczywiście możemy spróbować swych sił w trybie multiplayer. Jak zwykle mamy do dyspozycji możliwość gry przez sieć LAN i Internet. ST ma także swój specjalny serwer FSGS, podobny do Battle.netu, jednak nie jest on w naszym zasięgu. Na stałym łączu 2Mb próbowałem łączyć się przez 20 minut i nic z tego. Niestety, będziemy musieli poczekać, aż polscy przedstawiciele CODA stworzą takowy w rodzimym kraju. Well, na razie pozo-

COOL GAMES

Promocja od nr. 7/99 do 5/00
dzwoniąc do redakcji w godz. 8⁰⁰-20⁰⁰
pod nr tel. 071 3167639, 3167640

lub wysyłając **kupon** możesz zamówić
jeden, dowolnie wybrany numer
lub komplet złożony z maksymalnie
ośmiu numerów
płacąc za to promocyjną cenę

- 1 egzemplarz: 23,00 zł (cena jednego egzemplarza: 23,00 zł)**
- 2 egzemplarze: 40,00 zł (cena jednego egzemplarza: 20,00 zł)**
- 3 egzemplarze: 57,00 zł (cena jednego egzemplarza: 19,00 zł)**
- 4 egzemplarze: 72,00 zł (cena jednego egzemplarza: 18,00 zł)**
- 5 egzemplarzy: 85,00 zł (cena jednego egzemplarza: 17,00 zł)**
- 6 egzemplarzy: 96,00 zł (cena jednego egzemplarza: 16,00 zł)**
- 7 egzemplarzy: 105,00 zł (cena jednego egzemplarza: 15,00 zł)**
- 8 egzemplarzy: 112,00 zł (cena jednego egzemplarza: 14,00 zł)**

Uwaga: w cenie egzemplarza zawarte są koszty wysyłki

www.coolgames.com.pl



☐ Nr 7/99 Promocja	☐ Nr 8/99 Promocja	☐ Nr 9/99 Promocja	☐ Nr 1/00 Promocja	☐ Nr 2/00 Promocja
☐ Nr 3/00 Promocja	☐ Nr 4/00 Promocja	☐ Nr 5/00 Promocja	☐ Nr 6/00 Promocja	☐ Nr 7/00 Promocja

Oferujemy w całości do wyczerpania tytułów, redakcja zastrzega sobie prawo zmiany cen.

Uwaga:
 w cenie egzemplarza
 zawarte są koszty wysyłki

ZAMAWIAM

Imię: Nazwisko:

Ulica: Nr. domu:

Miejscowość: Kod pocztowy:

Województwo: Tel.:

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa SoftPress Sp. z o.o. i na korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

podpis:

Adres redakcji:

COOL GAMES

SoftPress
 ul. Nowowiejska 5
 55-080 Kąty Wrocławskie
 tel. 0-71 3167639
 0-71 3167640

Hot Chix 'n' Gear Stix

Dawno, dawno temu, w czasach, gdy określenie "brać redakcyjna" mieściło w sobie również osobę płci żeńskiej - Jaspin, w jej łapki wpadło coś, co pochodząc z rodu First Person Perspective, tytułowało się dumnie: Natural Fawn Killers. To coś wzbudziło wśród nas sporą sensację. Był to bowiem, najprościej mówiąc, rzeź najwyższej klasy; rzecz absolutnie chybiona - od poronionego pomysłu (masowe rzeźnię zwierzątek) po niegodne splunięcia wykonanie. Ech, po dziś dzień żatuję, że to nie mnie się owo słynne NFK przytrafiło - wtedy do unrealowej dziesiątki dołączyłaby Naturalna jedynka...

Gem.ini

Genezę tej niejasnej retrospekcji odnaleźć można w fakcie, że paręnaście godzin temu dostał mi się kolejny niskobudżetowy produkt. Pochodził właśnie od twórców NFK - niesławnego Fiendish Games. Już po paru chwilach wiedziałem, że jestem w domu: gra obdarzona została obiecującym tytułem (tym razem nawet bardziej niż obiecującym) i podobnie jak wtedy - nie nadawała się do zabawy... Nie można jednak zaprzeczyć, że coś się zmieniło: aktualna próba zdobycia serc fanów przez Fiendish Games - Hot Chix 'n' Gear Stix (co przekłada się na "Gorące Dziewczyny i Rączki Skrzyni Biegów" - wow, trudno ustrzec się niegrzecznych skojarzeń!) - jest... bardzo prostą zręcznościową samochodówką! W tym też miejscu przestaje się dziwić, skąd też wzięły się autorom rączki skrzyni biegów w tytule, i zaczynam szukać odpowiedzi, gdzie w tym wszystkim niezbyt pasujące do sytuacji "chicks"?

Te znajdujemy już po sekundzie po odpaleniu gry. Są wszędzie - anatomicznie bez zarzutu, przeją swe wdzięki w każdym możliwym miejscu menu. W gruncie rzeczy nie miałbym nic przeciwko, gdyby nie to, że są... rysunkowe (nawiasem mówiąc - technicznie wykonane zostały świetnie). Każdą z nich (a jest ich 6, m.in. Rosjanka o nieistniejącym w przyrodzie imieniu - Ivana) przypisano do jednego samocho-



U góry:
Tytuł i oprawa graficzna
superują swinulenie, ale
w grze nie o to chodzi.

du. Samochodami ścigamy się w dwóch trybach: Championship (trzy tory + ich reverse mode), bądź Time Trial. I... i to wszystko: teraz możemy już tylko rozwinąć to, co zostało powiedziane.

Zacznijmy od wyboru chicka; chicka, gdyż z racji tego, że charakterów samochodów, dopóki nie pojeździmy wszystkimi, znać nie będziemy (brak jakiegokolwiek statystyki; dziwne, bo przecież nie są jednakowe!) - wybieramy je na kolor... skóry i skąpość stroju wożących się nimi rysunkowych sex-bomb. Założmy, że zdecydowaliśmy się na zabawę w mistrzostwa. Na starcie stajemy wraz z pięcioma pozostałymi chickami. Korzystając z chwili czasu, dobieramy sobie odpowiednie wiew (jedno z czterech standardowych) i mentalnie przygotowujemy na start. Początki są trudne: po zapaleniu się zielonych świateł musimy odstać jeszcze sekundkę, zanim wciśnięty do bólu

opuszków klawisz załapie i zacznie rozpędzać nasze autko w ślad za pozostałymi uczestniczkami. Dogonić je jednak jest nadszpiegowanie łatwie: mimo tego, że samochód zachowuje się całkiem całkiem (poślizgi, ba! nawet jazda na dwóch kołach), błyskawicznie dochodząmy uciekinierki (nawet najwolniejszym samochodem!), wyprzedzamy je i... Nie, nic podobnego - nie urywamy się im; od momentu wyprzedzenia bowiem przeciwniczki będą się nas trzymać. Wydaje się jednak, że każdy, kto kiedyś już grał w jakąkolwiek zręcznościówkę, o ile naturalnie nie zatrzyma na ostatnich metrach przed metą - zwycięży bez problemu. Dowód: na ponad 40 startów (zrobiłem 7 razy Championship; za moment wyjaśnię, czemu aż tyle...) nie udało mi się przyjechać na miejscu innym niż 1st! Słowem - po paru chwilach, zamiast męczyć się, starając opanować rozpędzony nawet do 130 mil samochód - podziwiamy widoki.

To ostatnie zdanie - wyjątkowo bez ironii. Wszystkie trzy tory zrobiono naprawdę nieźle. I nie chodzi nawet o jakość grafiki; fakt, że "jeźdźnie" nie są korytarzem z przezroczystymi ścianami, więc możliwe jest przejechanie się po poboczu, a także to, że można sobie w pewnych miejscach skrócić drogę, korzystając z trudniejszego technicznie, specjalnie w tym celu przygotowanego rozjazdu - świadczy o HC'n'GS nadspodziewanie pozytywnie. Podobnie jak wrażenie, jakie wywiera ostatni, rzekomo najtrudniejszy tor: zaśnieżona i "oblodowoczona" (dokładnie - tunel przez jęzor lodowca) Syberia z kolorowymi lampkami i transparentami "s nowym godam". To naprawdę może się podobać. Cóż jednak z tego, jeśli -

jako się rzekło - przyjemności z walki nie ma żadnej, motywacji w postaci ukrytych torów bądź chicków autorzy w grze nie umieścili. (Właśnie dlatego jeździłem 7 x 6 - miałem nadzieję, że jak się wygra Championship każdym chickiem, pojawi się coś nowego). Ba! Zabrakło nawet multiplaya, który - być może - zdołałby tchnąć ducha w tę marną rozgrywkę?

W tej sytuacji nie może dziwić negatywna ocena ogólna. Nie da się jednak ukryć, że na szczęście chłopcy z Fiendish Games wyrosli już z wieku zabawy w strzelanego i męczenia zwierzątek (teraz są na etapie komiksów i zabawy samochodzikami). Stworzona przez nich gra przez pierwsze pięć minut może się podobać, jednak... cóż, zbyt szybko okazuje się, że na pełne odkupienie win jeszcze nie nadeszła pora. Będziemy jednak czekać dalej. Pokazali już, że możliwości mają spore.

Może więc za jakieś 5-10 lat...

Ocena:

3

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Fiendish Games

Dystrybutor:

Fiendish Games

Internet:

<http://www.fiendishgames.com/>

pc/chix/index.html

Wymagania:

Win 9x, P233, 32 MB RAM

Akselerator:

wskazany

Plusy:

- niezła grafika
- niezły engine

Minusy:

- tzw. grywalność
- ilość torów i chicków
- brak multiplayera
- muzyka, której nie da się słuchać dłużej niż 10 minut...

Demo na CD 10/00

**COOL
GAMES**

z pełną wersją V-Rally już za miesiąc.

Tylko 29,90 zł.

V-RALLY

97 CHAMPIONSHIP EDITION



**Dynamiczne wyścigi
samochodowe.**

Jeśli uważasz, że grasz już w najlepsze "ścigatki" - spróbuj V-Rally.

Gwarantowane emocje.



**COOL
GAMES**

www.coolgames.com.pl tel. (071) 3167639

Zapraszamy do współpracy sprzedawców gier pudełkowych.
Korzystne rabaty. Nr. telefonu 071 3167639, 3167640

Empire of the Ants

Kiedy pierwszy raz usłyszałem ciche, pełne podekscytowania głosy, dobiegające jakby z liści żywopłotu, zignorowałem je, uznając za spowodowane przemęczeniem omamy słuchowej. Powtarzało się to jednak codziennie. Tego wieczoru usłyszałem: "Może mówisz za cicho, krzyknij, myślisz, że on nic nie wie". Zbliżyłem się do żywopłotu rosnącego przed domem i spojrzałem na dwie gąsienice, które nie przestawały wpatrywać się we mnie, żywo dyskutując. Większa, bardziej zielona obdarzyła mnie pogardliwym spojrzeniem (jeżeli robale mogą patrzeć pogardliwie) i rzekła: "To chyba już dzisiaj nie boisz się?". W takiej sytuacji dla ratowania resztek zdrowego rozsądku pobiegłem do domu i niezwłocznie skierowałem się do barku, aby nalać sobie potężnego, w pełni bezaalkoholowego drinka.

Robert Hubacz

Wtedy usłyszałem: "Lepiej, żebyś nie pił dzisiaj, bo musimy uzgodnić kilka kwestii, a poza tym przydałoby się spisać testament" - powiedział do mnie tłusty pająk krzyżak zwieszający się z sufitu na wprost mojej twarzy. Resztą sił stłumiłem w sobie ochotę na rozsmarowanie go na miazgę i zapytałem: "Ale o co chodzi?".

"Przykro mi, że tak późno się dowiadujesz, ale zrobimy co się da, zostałeś uznany za niewygodnego, zresztą tak jak reszta ludzkości; mrówki podjęły już decyzję, zostalście skazani na zagładę". Po tym stwierdzeniu opowiedział mi najbardziej nieprawdopodobną historię, w której wyszło na jaw, że mrówki posiadają wysoko rozwiniętą cywilizację, zamieszkującą naszą planetę na długo przed pojawieniem się człowieka i nie jest to pierwsza planeta skolonizowana przez nie. W międzyczasie z wszystkich kątów pokoju wypelzać zaczęły setki pajaków, jak się okazało, były to oddziały specjalne gatunku walczącego od dawna z mrówkami. Siegnąłem odruchowo po telefon, by zadzwonić do zaprzyjaźnionego psychiatry, w słuchawce usłyszałem tylko ciszę, linia została odcięta. Wsluchując się w ciszę, usłyszałem delikatny chrzęst milionów małych

odnóży, przeplatany głośniejszymi kłapięciami paszczek. "Zaczyna się" - chłodno stwierdził pająk...

Cóż, jeżeli ciekawi jesteście, jak zakończyła się ta historia, sięgnijcie do dzieł zebranych Philipa K. Dicka, bo to, co przeczytaliście, to parafraza jednego z opowiadań, które znakomicie pozwala wprowadzić w temat, który zamierzam poruszyć. Recenzja ta poświęcona jest tytułowi,

który niedawno ukazał się na rynku gier komputerowych - mianowicie Empire of the Ants. Grze, której scenariusz oparty został na książce Bernarda Webera o takim samym tytule. Nie miałem okazji jej przeczytać (między innymi dlatego, że nie ukazała się ona w Polsce), jednak znajomość podstawowych założeń fabuły książki jest obligatoryjna dla odpowiedniego "wczucia" się w klimat jej cyfrowego odpowiednika.

Weber w swej powieści, na wskroś fantastycznej, zakłada istnienie wysoko zorganizowanej cywilizacji owadów, w której przodującą rolę odgrywają mrówki. Egzystując gdzieś w niedostępnych dla ludzkiego oka zakamarkach, mrówki rządzą swoimi królestwami, tworząc dynastie królowych, zajmując nowe terytoria, produkując broń i tocząc wojny. Wszystko to, ujęte zgodnie z naukową wiedzą na temat życia tych owadów, uzupełnione zostało fantastyczną otórką, w skład której wchodzi wymyślone przez autora legendy i cała historia dziejów mrówczych cywilizacji, rozwijających się na przestrzeni wieków

równoległe do ludzkich. Głównym elementem fabuły książki jest odwieczna walka dynastii brunatnych mrówek z innymi zbuntowanymi klanami mrówczej rodziny.

Walka ta stała się też kluczowym elementem gry powstałej na kanwie książki Empire of the Ants.

Producent gry, firma Microids, aby oddać nam w ręce losy królestwa mrówek, sięgnęła po dość specyficzne rozwiązania. Gra wydaje się być skrzy-

żowaniem klasycznego RTS-u ze znaną symulacją życia w mrówisku Sim Ant, inspirowaną filmem Microcosmos.

Oglądając intro do gry, odniosłem nieodparte wrażenie, że to druga część wspomnianego filmu. Sekwencje ukazujące w skrócie cykl życiowy mrówek, od wylotu królowej z mrówiska, poprzez pełen niebezpieczeństw lot do miejsca założenia nowego gniazda, aż do wyklucia się pierwszych robotnic - poza tym, że wzbudziły we mnie chęć obcowania z przyrodą i przypomniały lekcje biologii - wywołały u mnie konieczność jak najszybszego dostania się do świata mrówek.

Wystarczyło już tylko wpisać nazwę odpowiedniego feromonu, by rozpocząć grę. Sprawa nie wyglądała jednak prosto, włączyłem dostępny scenariusz, usłyszałem i obejrzałem wspaniałe wprowadzenie, przyjąłem rozkazy i - znalazłem się na łące pełnej kwiatów i zielonej trawy. Nie była to jednak normalna łąka. Maki miały wielkość wieżowców na Manhattanie, a niektóre owady dorównywały im wielkością. Do tego masa wskaźników na dole ekranu i oszałamiające dźwięki cykających świerszczy, szum trawy i przelatujących niczym



odrutowce much... Na nic zdał się uspakajający głos wysłanniczki królowej, mojego doradcy. Niezwłocznie wyszedłem z gry, poszukać wskazówek w sklepie zoologicznym.

Gdy ochłonąłem z szoku i zapanowałem nad wydzielanym przez siebie feromonem niepokoju, odkryłem opcję, która pozwala na zaznajomienie się z obsługą gry. W tutorialu ponownie zostałem rzucony na łąkę. Tym razem jednak moim przewodnikiem została ogromna biedronka. Spokojnie i rzeczowo rozpoczęła swoje wyjaśnienia, fruując po łące z lekkością, która przywróciła mi równowagę psychiczną na tyle, że dostrzegłem fakt, iż obsługa oparta została na tych samych założeniach, co w grze Myth. Poczułem się na tyle pewnie, że szybko powiedziałem "biedroneczko leć do nieba..." i rozpocząłem podbój mikroświata. Odradzam wam jednak taką lekkomyślność, kwiaty, owady i biedronki to tylko jeden z aspektów łąki. Drugi aspekt to podziemne legowiska mieszkańców łąki, a nade wszystko mrowisko, którego zarządzaniem musiałem się zająć. Nie wystarczy więc wiedza wynikająca z częstych spacerów po łące, jako że (nawet jeżeli chodzimy tam podziwiać piękno przyrody) dzieją się tam rzeczy niewidoczne dla niewprawnego oka. Polecam każdemu trening przed rozpoczęciem rozgrywki, gdyż w grze mamy do czynienia z dwoma widokami. Jeden, to wspomniana już olbrzymia łąka, a drugi to mroczne wnętrza mrowiska, pełne korytarzy i komór. Do każdego z nich przyporządkowany jest niezależny interfejs, pozwalający na monitorowanie tego, co dzieje się w lokacji przez nas aktualnie nie oglądanej.



A dzieje się naprawdę dużo, tak pod ziemią, jak i nad. Mrówki to bardzo pracowity ludek, wszędzie wejdą, a czasami niczego, a nawet nikogo nie oszczędzą. Na szczęście gromada, której ekspansją będziecie mieli okazję zawiadywać, nie należy do tych najbardziej krwiożerczych (z drugiej strony, fajnie by było "przeżreć się"

przez wioskę Indian w dorzeczu Amazonki). Rozpoczynamy grę, mając do dyspozycji mrowisko (szuk jeden), królową (również), kilka robotnic i oczywiście mały zastęp wojowników. Jak się szybko okaże, bardzo mały, bo mrówki to nacja pełna poświęceń, i padają częściej niż przysłowiowe muchy. Specjalizacja wśród mieszkańców naszego mrowiska zrodziła konieczność zdjęcia z naszych barków części obowiązków. Robotnice, jako te najmniej rożgamięte, reagują na dwa rozkazy: "do roboty" i "fajrant". Podobnie jak ludzie, mrówki za cel swojej egzystencji przyjęły sobie kumulację dóbr materialnych. Nie ma w ich przypadku mowy o gospodarce rabunkowej, robotnicami zawiaduje komputer, a nasza rola ogranicza się do wskazania miejsc bogatych w pokarm i surowce potrzebne do budowy mrowiska. Te małe "niewolnice" włączają się po łące, dość spontanicznie wybierając źródła zaopatrzenia. W razie zagrożenia możemy wczuć je do mrowiska, a jeżeli wszystko jest w porządku, puszczamy je samopas, a one podejmą swoją mrówczą pracę automatycznie. Poza robotnicami dysponujemy kilkoma grupami wyspecjalizowanych mrówek, zajmujących się budowaniem komór, opieką nad jajami złożonymi przez królową itp. Z natury nie opuszczają one mrowiska. Osobnikami, których najbardziej będziemy potrzebować, są wojownicy. Najbardziej rożgamięta i posłuszna naszym rozkazom grupa. Oni, zgodnie z twoją wolą, przemieszczają się po łące czy też mrowisku, odnajdują nowe żerowiska, chronią robotników, a przede wszystkim walczą z wielkim poświęceniem. Pozostając w zgodzie z fabułą książki Webera, producenci oddali nam do dyspozycji niespotykaną w świecie przyrody różnorodność mrówczych wojowników. Od klasycznego mięsa armatniego w postaci gryzących "piechociarzy", po włócznie, ciężkoobrobnicy czy artylerię, a nawet czołgi. Brzmi to nieprawdopodobnie, ale korzystamy również z chrapaszczy, by przeprowadzić desant na tyłach wrogiego mrowiska. Poza tym wszystkie oddziały wyposażone zostały w "opcję kamikadze", czyli atak kwasowy, najbardziej skuteczny przeciwko opancerzonym jednostkom. Walczyć trzeba nie tylko z rywalizującymi klanami mrówek, ale dochodzą do tego bardziej krwiożerczy przeciwnicy jak modliszka, czy zabójcze, mięsożerne chrząszcze, których duży wyłęg w danym sezonie może bardzo przetrzebić zastępy naszych robotnic.

Skoro już walczymy, to warto dowiedzieć się, po co. Celem jest rozbudowanie i umocnienie naszego klanu poprzez zdobycie władzy nad łąką zamieszkiwaną przez inne mrówcze rodziny. Poszczególne misje sprowadzają się do opanowania i kontroli określonej ilo-

ści żerowisk przez wyznaczoną liczbę lat. W grze występuje cykl noc-dzień, a także zmiana pór roku, co w dużym stopniu ma wpływ na pracę naszych małych robotników. Trzeba stale kontrolować temperaturę na zewnątrz mrowiska, gdyż z nadejściem zimy wszyscy powinni grzecznie do niego wrócić i dokonać konsumpcji nagromadzonego żarciu. Kto nie zdąży, ten zamrze i nikt po nim płakać nie będzie. Gra rozgrywa się w cyklach rocznych, więc już przed nadejściem wiosny należy zaplanować, ile jaj ma złożyć królowa i zdecydować o przeznaczeniu wykłutych z nich larw. Czy inkubować więcej robotnic czy wojowników - to zależy od naszej strategii i sytuacji na łące. Tak więc, musimy się wprawić w sprawy dotyczące planowania rodziny (na skalę, przy której nawet Chiny wysiadają), zgodnie z cyklami rozrodczymi królowej, która po dwóch latach, niestety, "zużywa" się. Godnie zastąpi ją księżniczka, która albo odleci, by założyć nowe mrowisko, albo zajmie jej miejsce.

O potrzebach naszego owadziego królestwa informuje nas ta sama biedronka, która próbowała wprowadzić mnie w arkana obsługi. Na bieżąco dostępne są informacje dotyczące populacji, pożywienia itp. Pozwala to choć trochę zaplanować rozwój mrowiska poprzez dobudowanie nowych pomieszczeń i korytarzy, aby w maksymalnym stopniu wykorzystać dostępne zasoby, lub chociażby przetrwać kolejny sezon (nie jest to łatwe). Do komunikacji mrówki używają feromonów, przy ich użyciu wydajesz wojownikom rozkazy, przywołujesz robotnice czy też ostrzegasz o zbliżającej się krwiożerczej modliszce. Jak wspominałem już wcześniej, łąka rozbrzmiewa kakofonią dźwięków - od cykania świerszczy po szum traw poruszanych wiatrem. Twoi poddani również wydają całą masę przekomicznych odgłosów, które jednak po dłuższym czasie mogą doprowadzić do rozstroju nerwowego. "Piskanie" mrówczych zastępów można na szczęście wyłączyć i ukończone zszargane nerwy miłą muzyką.

Cóż, Empire of the Ants z pewnością jest ciekawym tworem, który po raz kolejny udowadnia nam, że zbyt rzadko patrzymy pod nogi i używamy swej wyobraźni, poszukując rzeczy wielkich, fantazując o wielkich kosmicznych podbojach, kolonizacjach, walkach z obcymi. Po co szukać tak daleko, skoro otaczający nas świat przyrody może dostarczyć nam doskonałej inspiracji. Ciekawy pomysł, ładnie i oryginalnie opracowany pod względem grafiki i dźwięku może jednak nie zadowolić osobników przyzwyczajonych do dowodzenia zastępami mechów i statków kosmicznych. Wolna wola, ale ostrzegam, że kiedyś możesz usłyszeć cichy szepot pajączka radzącego spisać testament.

PS. Prześlijcie, proszę, namiary na sklep zoologiczny, w którym można nabyć mrówkojada.

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Microids

Dystrybutor:

CODA tel. (022) 826 33 11

Internet:

http://www.microids.com

Wymagania:

PII-233 32MB

200MB HD

Akcelerator:

kompety

Plusy:

- oryginalne i interesujące story
- ładna oprawa graficzna i dźwiękowa
- wspaniała łąka

Minusy:

- "nerwiczące", po dłuższym słuchaniu, odgłosy mrówek
- duża komplikacja obsługi



KISS

PSYCHO CIRCUS

THE NIGHTMARE CHILD

KISS - rockowa grupa "rządząca" w latach 70 i (trochę mniej) 80. Spośród wielu innych wyróżniały ich świadomie kiczowate ubrania i podobna charakterystyka każdego z członków zespołu. Ich koncerty były jednym wielkim przedstawieniem (a może cyrkiem?). Dobra, nieważne, zespół KISS w tej grze nie jest zbyt istotny, bo gra bazuje na komiksie "KISS Psycho Circus". Nie znacie? Opowiada on o czwórce półbogów, którzy przeciwstawiają się złu (a ci półbogowie dziwnym trafem wyglądają jak goście z KISS-a... hm).

bloOd

Gdy ponad miesiąc temu ściągnąłem z netu i zagrałem w demo KISS-a (sprawozdanie z tego zdarzenia w poprzednim FPP zone), nie mogłem się po prostu od tej gry oderwać... Czy tak jest i z pełną wersją? Czytajcie dalej, a pewnikiem się dowiecie.

Ostatnimi czasy (czytaj: przez ostatnie pół roku) panował prawdziwy nieurodzaj na gry FPP. Daikatana była bardzo oczekiwana, ale jak już się pojawiła, wszyscy o niej błyskawicznie zapomnieli (no i dobrze). A z KISS-em jest przeciwnie - ledwie garstka ludzi oczekiwała na ten tytuł, autorzy nie karmili nas tonami screenów, wywiadów, filmików i innych dupereli - a gdy KISS wpadł w moje łapki, już po 15 minutach mogłem stanowczo rzec, że jest to tytuł przewyższający GRYWALNOSCIĄ Daikatana (choć prawdę mówiąc, nie jest to wielka sztuka... więc może inaczej: ta gra mnie od razu ruszyła). Wypadałoby jeszcze wspomnieć o obowiązku, że KISS był robiony przez część ekipy, która odeszła z Ion Storm, gdy Romero po raz setny zmieniał coś w swojej grze (zgadnijcie jakiej?). Tyle teorii, czas zająć się konkretami...

Gra podzielona jest na pięć epizodów - w czterech pierwszych kierujemy kolejno członkami formacji KISS, zaś w piątym stają się oni... jednością (don't ask - zagrajcie, zrozumiecie!). Odwiedzamy opuszczone miasteczka, cyrki, sale koncertowe, półki w bibliotece... (Serio! Kawalek jednego z leveli dzieje się na gigantycznej szafie z książkami... zapiera dech w piersiach!). Co jeszcze? Są też zamczyska, groty i inne dość zakręcone lo-

kacje. W niektórych pomieszczeniach urozmaicheniem są takie przedmioty jak gitara, komputery, szyby (można rozbić, jakżeby inaczej) i inne przedmioty, które niekoniecznie pasują do otoczenia. Mnie najbardziej spodobała się szafa grająca, po wciśnięciu "na niej" klawisza odpowiadającego za "use" widzimy, jak cedek ląduje na talerzu i... odpala się mocny kawałek grany przez zespół KISS. (Ale za "właściwą" muzykę w grze odpowiada już ktoś inny. Nie będę tu rozważał, czy byłoby lepiej, gdyby za całość odpowiadał KISS - to już ocenicie sami). Szkoda tylko, że takich szaf w grze jest mało.

Nim opowiem Wam o broni, z którą będziemy szarżować na przeciwników, wypadałoby jeszcze wspomnieć, po co i za czym chodzimy w grze. A więc każdy z wybrańców musi skompletować swój strój - buty (dzięki nim można wyżej skakać), rękawice, pas, kamizelkę, zbroję i maskę. Po co to? Oczywiście po to, aby w ostatecznym starciu pokroić, rozwalić, zniszczyć, podpalić to koszarne dziecko.

Jakie dziecko?! No, zaraz, popatrzcie sobie uważnie na tytuł gry - nic więcej nie powiem, bo recenzent nie jest od tego, by zdradzać to, co ma być niespodzianką...



Przemierzając niezwykle zakręcony i równocześnie wciągający świat gry, musimy przecież mieć jakieś "narzędzia mordu", dzięki którym będziemy mogli poszatkować potworki będących na rozkazy BOSS-a. W sumie, w całej grze spotkamy 12 różnych gnatów. Wybrańcy posiadają po 4 identyczne dla wszystkich ustrojstwa + 2 bronie indywidualne. A są to miecze (?), pazury (A'la Daikatana), elektryczne rękawice (rażą prądem wszystkie istoty, które są w Twoim pobliżu), topór (rządzi! super się biegnie z takim toporem na gościa, który może nas jednym ciosem załatwić :)), bat (oprócz eliminowania plugastwa, służy nam także jako "hak" - pozdrowienia dla Indiany Jonesa?), laser (trochę dziwny, tak jak wszystko w tym shooterze), shotgun (spory rozrzut), rakieta (hm, przynajmniej taką rolę pełni to "coś"). Do tego 4 narzędzia, które wyglądem i działaniem po prostu zwalają z krzesła - smok, który siedzi na twoim ramieniu i ziele ogniem (kandydat do najoryginalniejszej broni w FPP), gwiazda która





"wchłania" wszystkich wrogów w Twoim polu widzenia, dzida (?) - railgun i "wrzeszczące" coś. Nie ma co - tym razem nie można powiedzieć, że ów FPP ma standardową zbrojownię.

O nie, nie ma lekko, sama ilość znaków zapytania i cudzysłowów przy opisach oręża jest dość wymowna - tego nie można precyzyjnie opisać, dopóki nie ujrzysz i tak nie będziesz tak naprawdę wiedział, o czym mówię.

Otoczenie zakręcone, broń psychodeliczna (podobnie jak grafika - do tego wrócimy), rekwizyty "przekręcone" - a co z przeciwnikami? Uhm, nadal cyrk na kółkach. A to klaun z odnóżami pająka, ninja z ostrzami wbitymi w oczy, demon na kole, gość z tarczą do rzutków na brzuchu, chodzący kwiat z kol-

Jeśli jesteś fanem gatunku FPP i nie ograniczasz się tylko do trybu multiplayer, masz trochę czasu, lubisz zakręcone pomysły i momenty, gdy 90% ekranu sypie krwią twoich przeciwników, to KISS dostarczy Ci wielu godzin rozrywki.

camy w owocu (?), latające "coś" rzucające mięsem (tzn. nie kłnie, a rzuca mięsem :)), kulka z oczami, mordą i 3-metrowym jęzorem, pokraczne "pieski" zięjące ogniem, skrzeczące paskudztwa... i to oczywiście nie wszystko. Ale chyba wystarczająco wiele, by nawet najgłębszy czytelnik zrozumiał, że Kiss далеко odbiega od schematu w niemal każdym swym aspekcie.

Stwory atakują nas STADAMI i to co chwilę - w większości lokacji na mapie są "teleporty", z których wyskakują nowe paskudztwa. Zabijesz dwa, pojawia się czworo następnych. No i właśnie - na czym polega cała rozgrywka? Tym razem nie musimy rozwiązywać wymyślnych zagadek, tylko czasem tu i tu otworzymy jakieś przejście, tutaj wybijemy 3 setki skrzeczących paskudztw, a tutaj po raz enty zostaniemy trafieni z rakiety. Krótko mówiąc, jest to wykrecona, oryginalna (pod względem otoczenia, potworków i broń, ale nie ze względu na styl prowadzenia rozgrywki, siekanina z hektolitrami krzyczą i bardzo wysrubowanym poziomem trudności. No, oczywiście pełna magii (zwanej trywialnie grywalnością), która trzyma nas przy kompie aż "do bólu".



Grafika KISS jest stworzona na engine LithTech, który wcześniej był zastosowany m.in. w Shogo i Blood 2. I chociaż silniczek ma już te parę lat na karku, to i tak wielokrotnie nas zaskakuje (i to in plus). Nie słuchajcie ludków, którzy będą mamrotać, że to przestarzałe engine itp. Ważne, że spełnia swoją rolę i jakby nie patrzeć, nie prezentuje się aż tak bardzo źle w porównaniu z Q3 lub UT. Chociaż wiek czasem daje o sobie znać: jakość tekstur, naniesionych na ruchome obiekty, jak i na statyczne, tzn. ziemię, ściany, drzwi itp., nie budzi zastrzeżeń, chociaż ich jakość można określić jako "średnią". Za to przenikanie przez siebie obiektów jest tutaj tak rzadkie jak legalne MP3 na necie... Kiedy już jesteśmy przy MP3, to szkoda, że muzyka KISS-a nie została zapisana w tym popularnym formacie - muza jest PRZEPIĘKNA i najczęściej adekwatna do sytuacji, którą widzimy na ekranie. Spokojniutki, klimatyczny ambient a zaraz mocne, nieprzerwane dudnienie i szarżująca na nas wataha wrogów!

Właśnie dzięki takim sytuacjom pocisz się jak trzydziestolatek przeglądający zdjęcia o dobrze znanej tematyce :).

Gra oczywiście, jak na porządnego shootera przystało, została wyposażona w tryb multiplayer. Map przeznaczonych do MP oddano nam na razie do dyspozycji 4 sztuki. Są one bardzo ciekawie skonstru-



owane, a sam tryb multi bardzo wciąga. Tutaj dopiero odczuwamy różnice w graniu z np. butami (butami - nie bootami! Chodzi mi o buty! Tak, buty! Te na nogach!!!) i bez nich. Przeciwnik mający je na sobie, będzie od nas o wiele szybszy i dzięki wyższemu skokom będzie mógł się dostać do miejsc dla nas niedostępnych. Czyli gra w trybie MP KISS-a też nie musi wyglądać podobnie do tych zawartych w innych FPP. (Tylko trochę szkoda, że Third Law bardziej nie urozmaicił tego trybu, dodając np. jakieś wykrecone wariacje CTF-a czy ASSULT).

Bez zbędnych ceregieli - jeśli jesteś fanem gatunku FPP i nie ograniczasz się tylko do trybu multiplayer, masz trochę czasu, lubisz zakręcone pomysły i moment, gdy 90% ekranu sypie krwią twoich przeciwników, to KISS dostarczy Ci wielu godzin rozrywki i na pewno nie będziesz uważał ich za stracone, gdy wreszcie zglądysz koszmarną dziecicę. Solidna osemeczka. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Third Law Interactive
Dystrybutor:
Play-It

Internet:

<http://www.spawn.com>

Wymagania:
Win 95/98/2000 Me, P200 MMX,
32 MB RAM

Akcelerator:
kompatybilny

Plusy:

- KLIMAT!!!
- oryginalność
- robione 2 razy szybciej od Daikatany i 2 razy lepsze...
- muzyka, muzyka, muzyka!
- dobra gra na podstawie komiksu (rzadkość!)

Minusy:

- czasami, przy większej ilości przeciwników, widoczne zwolnienia
- ech, jednak jest to "bezsensowna" siekanina...
- muzyka nie jest ani w audio, ani w MP3
- brak komiksu KISS w pudełku z grą (choć kto wie? Może Polski dystrybutor zrobił nam niespodziankę?)

Ocena:

8

Demo na CD 10/100

STR. 185 PRZEKAZ

CD-A



= 0 zł

Specjalne ceny w prenumeracie

12 numerów x 12 zł = 144 zł

(oszczędzasz prawie 60 zł czyli dostajesz prawie cztery numery CDA za darmo!)

6 numerów x 13 zł = 78 zł

(oszczędzasz prawie 24 zł)

3 numery x 14 zł = 42 zł

(oszczędzasz prawie 9 zł)

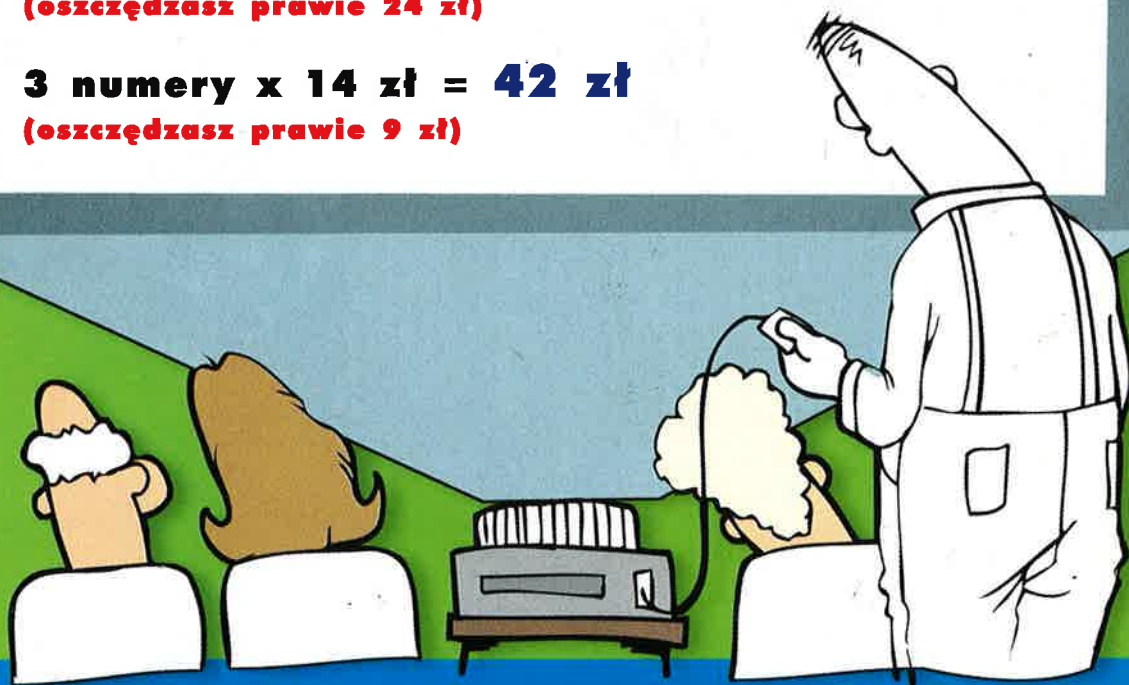
Numerы kupowane w kiosku:

12 numerów x 16,99 zł = 203 zł 88 gr
(+ 3 zł za każdy numer x 3 CD)

6 numerów x 16,99 zł = 101 zł 94 gr

3 numery x 16,99 zł = 50 zł 97 gr

Nie musisz zamawiać prenumeraty, aby kupić archiwalia!



CTION

za darmo?

Zamów CD-Action z DVD



W grudniowym numerze CD-Action znowu pojawią się 3 CD! Posiadacze napędów DVD będą jednak mieli możliwość zamówienia tego wydania CDA również z DVD! Wystarczy, że na przekazie zaznaczysz właściwe pole, żeby otrzymać swój egzemplarz CDA z DVD. Jeżeli nie jesteś Prenumeratorem, możesz również zamówić jednorazowo numer 12/2000 z DVD za cenę 24 zł 99 gr.

Na DVD znajdziesz pełne wersje (gier i programów multimedialnych),
dema, filmy, trailery i wiele innych atrakcji.

Gdyby liczba zamówień była niższa od spodziewanej, Wydawnictwo zastrzega sobie prawo odwołania wydania CDA z DVD.
Wpłacone pieniądze zostaną wówczas odesłane na adres nadawcy.

Infolinia:
(071) 34 120 83
e-mail: dam@silverhawk.com.pl

Jak zamawiamy prenumeratę?

- Prekaza wypełnij, druk w 4 kolumnach. Ilość zamówień nie musi odpowiadać ilości za opłatami. Sporządzone będą one na podstawie wypełnionych przekazów. W przypadku osób, które były już prenumeratorem CD-Action, należy również podać numer PIN.
- Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i pamiętaj, że wpłaty należy dokonać do 15-tego dnia miesiąca.
- Z każdego numeru CD-Action, który otrzymasz przed otrzymaniem pierwszego numeru. Nie prenumerujemy numerów, które nie mają daty wydania (np. 15-tego dnia miesiąca, aby móc je otrzymać).
- Jeśli termin dostawy przekazywania prenumeraty przesunie się o jeden miesiąc.
- Dokładaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszt wysyłki pokrywa redakcja.
- 1. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, uniemożliwiając one niedozwolony handel z czasopiśmie.
- 2. Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% więcej.

Jak kupić Numery Archiwalne?

Wpisz w odpowiednią kolumnę, numer czasopiśma, który chcesz zamówić. Należy oczywiście wpisywać kilka numerów na jeden przekaz.

UWAGA: Nie mamy już żadnych numerów z 96 r.; z 97 r. z 98 r. ani z 99 r.!!!

• Nie należy wpisywać przy numerze jego cen. Służą do tego odpowiednia stłona przekazu.

• Pieniądzy i zasuwawanie cen wszystkich numerów, które zamawiasz.

• Cena archiwalny 12 zł 11 zł

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Romów należy kierować do Urzędu Prenumeraty w siedzibie redakcji, ul. 5-lecie do 15-lecia w Warszawie (ul. 5-lecie 15-lecie) ul. 5-lecie 15-lecie.

Daniel Sulewski, tel. 071 343 7071 w. 338, e-mail: dam@silverhawk.com.pl

Po co podpis na przekazie za Prenumeratę?

Na przekazie za prenumeratę znajduje się specjalne miejsce na podpis Prenumeraty. Okazuje się, że brak podpisu może spowodować śmieszne sytuacje: w świetle prawa nie możemy przechowywać nazwiska i adresu w bazie danych (osoby, która nie podpisała się na przekazie), a skoro pieniądze wpłacano - musimy czasopiśma wysłać.

Prosimy, błądzący wręcz na kolaniech - zaostrzyć sobie i sobie problemów, podpisując zupole na przetwarzanie danych osobowych. Nie chcemy uczyć się na pamięć Waszych danych osobowych. Żeby móc wysłać Wam prenumeratę. Nie obawiajcie się, że zasypujemy Was materiałami reklamowymi albo sprzedawamy bezę danych firmom marketingowym. Wasze adresy są nam potrzebne do wysyłki czasopiśma, za które już zapłaciliście.



Numer archiwalny (cena za jeden egzemplarz 12 zł, numery archiwalne z roku 2000 cena 13 zł)



Virtual University

Prowadzenie przedsiębiorstwa jest sprawą ogromnie skomplikowaną. Nie chodzi mi tu o niewielkie firmy wyrosłe jak grzyby po deszczu we wczesnych latach 90-tych. Rozwój kapitalizmu podąża w naszym kraju dość wyboistą, aczkolwiek najkrótszą drogą. Poza rozwojem małych przedsiębiorstw we skrót P.H.U. przed nazwą, których gwałtowny wzrost jest zjawiskiem niewątpliwie pozytywnym (pomijając aspekt szarej strefy), konieczny jest rozwój lub przekształcanie wielkich przedsiębiorstw, które zatrudniają masę ludzi i posiadają ogromny kapitał.

LEGION

Wiedziałem, że sprawa prywatyzacji czy wielkich inwestycji za granicą dotyczyła niejedną debatę sejmową, która w większości przypadków, jak się przekonaliśmy, nie doprowadziła do żadnych sensownych rozwiązań legislacyjnych. Wynika to z braku doświadczenia w sprawach makro i mikro ekonomii, w tym również w braku wiedzy z zakresu zarządzania nie tylko naszych szanownych legislatorów, ale także ludzi biznesu. Winy za to nikt nie ponosi, gdyż większość doświadczeń w tych kwestiach pochodzi z czasów przeżabawnej gospodarki planowej, a dopiero nowe pokolenia stopniowo kształcone na doświadczeniach zachodu mogą wykazać się zdrowym podejściem do sprawy. Jeszcze trudniejszą sprawą wydaje się w dzisiejszej rzeczywistości zarządzanie instytucjami mającymi inny cel niż pomnażanie kapitału. Tak jest na przykład w przypadku uczelni wyższych.

Jeżeli Virtual University jest grą, to tylko w takim sensie jak "gry wojenne" wykorzystywane przez armię amerykańską do szkolenia logistyczno-taktycznego oficerów. Nie jest to tylko zabawa, to także nauka i bynajmniej nie na poziomie szkoły podstawowej. Aby sobie pograć, nieodzowna jest choć część wiedzy z zakresu zarządzania i organizacji, dużo cierpliwości i znajomość wielu tajników życia wyższych uczelni. Bardzo oryginalny pomysł, niestety stawiający na maksymalną specjalizację, może dać satysfakcję tylko prawdziwemu maniakowi zarządzania i marketingu. Wszystkich innych odstraszy i zniechęci.

wało o tak dynamicznym rozwoju tej gigantycznej korporacji. Jego pomysły dotyczące zarządzania i organizacji zasobami ludzkimi pozwoliły korporacji rozwinąć skrzydła; wiele lat po jego śmierci zdawały i zdają egzamin. W międzyczasie Sloan założył fundację mającą na celu usprawnianie i wspieranie rozwoju wielu dziedzin życia. Programy fundacji dotyczą takich sfer jak: nauka, technologia i jej historia, wpływ ekonomii na standard życia, wykształcenia itp. Obejmują one stricte naukowe opracowania tematu i studia nad nimi, a także praktyczne wdrażanie lepszych rozwiązań otrzymanych w wyniku tych studiów (przygotowywanie programów wdrożeniowych, pomoc finansowa, stypendia, kształcenia pracowników itp.). Zakres działania fundacji jest bardzo szeroki, a to co wymieniłem to tylko niewielki wycinek tego czym

się zajmuje (zainteresowanych odsyłam na ich stronę WWW). Jak się przekonałem w ich sferze zainteresowania leżą też kwestie związane z poprawnym administrowaniem uczelniami wyższymi i stąd wywodzi się Virtual University.

Jeżeli Virtual University jest grą, to tylko w takim sensie jak "gry wojenne" wykorzystywane przez armię amerykańską do szkolenia logistyczno-taktycznego oficerów. Nie jest to tylko zabawa, to także nauka i bynajmniej nie na poziomie szkoły podstawowej. Aby sobie pograć, nieodzowna jest choć część wiedzy z zakresu zarządzania i organizacji, dużo cierpliwości i znajomość wielu tajników życia wyższych uczelni. Bardzo oryginalny pomysł, niestety stawiający na maksymalną specjalizację

może nie znaleźć odbiorców w naszym kraju tak wśród tych, którzy są ciekawi tematu, jak wśród bezpośrednio zainteresowanych zarządzaniem naszymi uczelniami. Powód jest prosty, nasze uczelnie w niczym nie przypominają amerykańskich, a gra dla samej gry może dać satysfakcję tylko prawdziwemu maniakowi zarządzania i marketingu. Jednak przybliżyć Wam w miarę możliwości co w niej znalazłem.



Zastanawia Was na pewno dlaczego to napisałem. Otóż trafiło w moje ręce dość problematyczne dzieło o tytule Virtual University. Problematyczne o tyle, że nie wiem czy zakwalifikować je jako grę ekonomiczną, czy też jako program szkoleniowy dla menadżerów zajmujących się administracją uczelni wyższych, zarządzaniem zasobami ludzkimi, inwestycjami itd. Sam program (grę?) opiszę za chwilę, teraz chcę kilka słów wspomnieć o jego twórcach.



Pierwsze chwile po uruchomieniu napełniły mnie nadzieją, ładne demo przedstawiające leżącego ptaszka na tle pięknej panoramy amerykańskiego miasteczka uniwersyteckiego. Wszystko aż emanowało

z wiedzy i chęcią jej zdobywania. Przyjemna muzyka i widok głównego menu pogłębił moje zaufanie. Dalej wybór scenariusza i pojawiły się pierwsze dreszcze niepokoju. Wybrać mogłem jeden z pięciu. Ich nazwy brzmią jak plan

V.U. stworzona została przez Enlight Software na zlecenie Fundacji Alfreda Sloana ze Stanów Zjednoczonych. Alfred Sloan urodzony w 1875 roku był przez wiele lat prezesem General Motors, i to, w opinii wielu osób, zdecydo-

strategiczny rozwoju firmy na najbliższy rok. mianowicie: podniesienie płac, inwestycje w gospodarowanego dochodu, podniesienie jakości usług, zwiększenie osiągnięć naukowych.

Wybór scenariusza to dopiero pierwszy krok, następny to wybór jednej z czterech uczelni: dwóch publicznych i dwóch prywatnych. Uczelnie te różnią się charakterem zgłębianych dziedzin nauki od technicznych po sztuki wy-



zwolone i przez to dysponują różnicowanymi, ze względu na źródło i wysokość, funduszami (poza wszechobecnym czasem).

Nadajemy nazwę szkołce, mianujemy siebie rektorem, wybieramy logo dla szkoły i drużyny futbolowej i już możemy spokojnie zapisać się na jakiś dobry kurs zarządzania i organizacji. Taki też zamiar miałem po przejściu do głównego ekranu gry. Przed oczami ukazał mi się obraz miasteczka uniwersyteckiego, z domami studenckimi, parkingami i stadionem włącznie (coś jak Traffic Giant, ale bez autobusów), a poza tym setki wskaźników, wykresów i nieubtęganie biegnące daty na kalendarzu.

Aby nie wprowadzać Was w tak chaotyczny stan jakiego doświadczyłem, rozpocznę od głównych widoków informacyjnych. Spójrzcie na campus to wyżej wspomniany widok na miasto, gdzie możemy wejść do każdego budynku (nie fizycznie, a tylko informacyjnie). Zbadamy tam stan poszczególnych dziedzin działalności uniwersytetu od poszczególnych katedr poczynając, poprzez księgowość, dział administracyjny, na parkingu uniwersyteckim kończąc.

Następnie możemy dokonać wglądu do zasobów intelektualnych naszej uczelni, czyli ilu mamy profesorów zwyczajnych, ilu nadzwyczajnych, doktorów, adiunktów itd. Liczebność i jakość ciała akademickiego wpływa na prestiż uczelni i jej finanse, bo jak wiadomo im lepsza uczelnia tym więcej dotacji może otrzymać. Możemy zatrudniać nowych wykładowców, szkolić starych, ale to wszystko kosztuje, a na decyzję nie ma zbyt wiele czasu. Kolejne pole informacyjne zawiera dane dotyczące fakultetów i badań naukowych. Tu również decydujące zdanie zostało zostawione nam i to my dokonujemy przesuwu siły nauczającej i nauczanej. Skoro przy rządnych wiedzy już,

jestem to następne okno ich właśnie dotyczy. Ilu jest studentów, w jakim trybie studiują, ilu bierze stypendia, a ilu chce, nawet czy dobrze się bawią i uczą to również pozostawiono w naszej gestii. Pozostają jeszcze tylko dwa wskaźniki do opisania i aż boję się za nie zabierać. Chodzi mianowicie o badania naukowe i finanse. W odniesieniu do badań pozostaje wspomnieć o tym, że ubiegamy się o dotacje, tworzymy programy naukowe przy poszczególnych instytutach itp. Jeżeli chodzi o finanse to coś... Nawet minister finansów miałby problemy w krótkim czasie dojść z nimi do ładu. Stopień rozbudowania tej części jest potworny. Masa wskaźników i wykresów to niezły szyfrogram dla laika. Należy nauczyć się je czytać, gdyż na nich znajdują się informacje o tym jaki wpływ mają na stan Twojego konta podjęte, we wspomnianych wcześniej dziedzinach, decyzje.

Czytanie to dopiero pierwszy etap, dalej należy podjąć decyzje odnośnie wykonania budżetu i zaprojektowania go na dwa kolejne lata. Wszędzie są prognozy, które jednak albo są pesymistyczne, albo się nie sprawdzają (optymistyczne). Jak wspominałem - zadanie dla SUPER MINISTRA FINANSÓW.

Najgorsze, a może najlepsze, jest to, że decyzje podjęte w jednej z dziedzin, mają zawsze odbicie w pozostałych, wszystko oparte jest na masie współzależności zdarzeń. Zabrzmi to śmiesznie, ale przegrana futbolowej drużyny uniwersyteckiej może obniżyć miejsce uczelni w rankingu, a to może spowodować utratę dotacji, to z kolei wpłynie na obniżenie płac, a przez



to dobrzy pracownicy naukowcy wyniosą się na inną uczelnię i ...mógłbym wymienić bez końca. Twoje decyzje mają temu zapobiec, ale to naprawdę trudne zadanie, które wymaga dużej wiedzy z zakresu zarządzania i to tak specjalistyczną jednostką.

Nie jestem w stanie wymienić wszystkich niuansów związanych z grą. Wydała mi się, że krąg odbiorców dla tej gry/programu jest bardzo wąziutki. Jeżeli jednak macie ambicję prowadzić prywatną szkołę i nie wiecie zbyt wiele jak się do tego zabrać, proponuję Wam sięgnąć po ten program. Wówczas albo przejaśni Wam się w głowie, albo otworzycie żłobek lub przedszkole.

Zawsze można skontaktować się z fundacją Sloana i poprosić o pomoc programową, podobno przysyłają dolary i dyrektora projektu...

Ps. Ocena wystawiona jest z punktu widzenia typowego gracza, lubiącego gry ekonomiczne, ale nie będącego ich maniakiem.

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Enlight Software
Dystrybutor:
Interactive Magic
Internet:
<http://www.enlight.com>
Wymagania:
P233 32 MB
Win 95/98 DirectX
Akcelerator:
Nie wymagany

Plusy:

- oryginalność pomysłu
- dla wrażliwych i zainteresowanych raj organizacyjny
- dziki poziom złożoności (dla hardcore'owych łowców)

Minusy:

- ludzie, do tego trzeba mieć fakultet z zarządzania!!!
- można dostać zawału jak się ktoś zbyt wiele wciśnie (jak w życiu)

Ocena:

4

Zbuduj miasto,
obron Imperium,
oczaruj Nil



Dodatek do przeboju Faraon™

© 2000 Sierra, Inc. All Rights Reserved.
Dystrybucja w Polsce: www.play-it.pl; sprzedaż wysyłkowa: (023) 811-87-29, www.mig.pl

PL
WERSJA
POLSKA

SIERRA

PLAY

Jetboat Superchamps

Nie lubię bardzo wielu rzeczy, ale jest kilka takich na widok których dostaję spazmów i ataków obrzydzenia. Ot, chociażby manga. Nienawidzę wielkich skośnych oczu i tych quasi-rysunkowych laleczek! Ich widok wywołuje u mnie uczucia bynajmniej nie życzliwe dla otoczenia.

Bambino de Bodom

Ja to mam pecha! Dwa dni do urlopu, myślami jestem już przy kompie w domu (bo na wyjazd na wakacje wbrew powszechnej opinii społeczeństwa, nas - recenzentów nie zawsze stać, a od dłuższego czasu zaniedbałem CM 99/00. Czas to nadrobić), a tymczasem trafiła mi się jeszcze jedna recenzja. "Nie martw się, przy tej grze nie trzeba myśleć" - uświadomił mnie zastępca Naczelnego. Podbudowany psychicznie szybko przystąpiłem do instalacji i zdrętwiałem z przerażenia. Moim oczom ukazał screen setupu z... mangowymi postaciami! Za co mnie spotkała taka kara? Czy za to, że w wieku pięciu lat podpijałem dziadkowi wino własnej roboty? Czy za to, iż w wieku dziesięciu lat przestałem chodzić do kościoła? a może nie powinienem był chodzić w podstawówce na wagary? Kompletnie nie wiem.

Na szczęście w czasie samej gry nie jesteśmy skazani na te skośnookie mordki. Wystarczy tylko wybrać postać i już więcej nie uwidzisz tych wstrętnych wielkich oczu i "jeżowatych fryzur" (czemu wszystkie dzapsy są ścięte na jeża?). Co za ulga. Jetboat Superchamps to nic innego jak wyścigi super szybkich motorówek. Typowa zręcznościowa ściganka, tyle że zamiast samochodów ścigamy się motorówkami.

Gaz do dechy i napróżd! Trzeba tylko uważać, aby zmieścić się w wyznaczonych bramkach spełniających funkcję punktów kontrolnych, nie wypaść z trasy lub nie uderzyć w jakąś przeszkodę. Zasady są proste. Każda ominięta bramka oznacza 10 sekund karnych, trzy ominięte bramki oznacza dla Ciebie koniec wyścigu. Szkoda, że nie można używać jakichś karabinów,

min czy tego typu niespodzianek. Bez wątpienia zwiększyłyby to atrakcyjność gry...

Poziom trudności nie za duży, co wyraźnie sugeruje, że gra jest przeznaczona dla małoletnich użytkowników komputera. Taka prosta zręcznościówka przy której angażujemy palce, a nie mózg. W sumie jednak na półgodzinki relaksu w sam raz. Przez te rzeczzone trzydzieści minut gra się nawet z dużą, no powiedzmy średnią przyjemnością. Później zaczyna nudzić. Aha, na śmierć zapominałem wspomnieć o tym jak możemy grać. Dostępne są dwa. Arcade i Time Trial. W tym pierwszym ścigasz się z przeciwnikami, a w drugim z czasem. Żadna nowość.

Przy całej swej prostocie i infantylności, Jetboat Superchamps zaskakuje całkiem niezłą grafiką. Po czymś takim można się spodziewać byle jakiej grafiki, a tymczasem spodobała mi się. Nie jest może olśniewająca, ale też

nie można się do niej przyczepić. Jedynie dość podobne tory budzą moje obiekcje. W grze są trzy ich rodzaje: Aqua Marine, Urban (pływanie kanałem pośrodku miejskiego molocha) i New World (powrót do przeszłości?). A tak to jest całkiem spoko.



Od razu widać, że gra wykorzystuje dopalacze. Ładna przezroczysta woda, sympatyczne budyneczki na lądzie i tylko szkoda, że motorówki zawodników są jakieś takie niespecjalne. Muzykę radzę wyłączyć. No chyba, że ktoś lubi taką kreskówkową, kiczowatą muzyczkę lub jest masochistą.

Masz chwilę czasu, pragniesz się zrelaksować? Albo masz młodsze rodzeństwo, które przeszkadza Ci kiedy przechodzą kumple? W takim razie zainstaluj Jetboat Superchamps. Małoletnim miłośnikom ścigarek i kibicom Waldka Marszałka zapewne się spodoba, a dla reszty będzie to strata czasu.

PS. Odjąłem jedno oczko za skośne oczy bohaterów. A wszystkich fanatów mangi uprzejmie proszę o nieprzysyłanie bomb na adres redakcji! Możecie śłać na mój adres domowy. Tylko najlepiej rozbrojone. Zapalniki możecie dostać osobno. Przydadzą się, zaoszczędzę na zapałkach. □

Ocena:

5

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Hardish Games

Dystrybutor:

Hardish Games

Internet:

<http://www.hardishgames.com>

Wymagania:

P 166 Win95/98 32MB

RAM karta muzyczna

Akcelerator:

wymagany

Plusy:

- niegorsza grafika
- faktycznie nie trzeba myśleć

Minusy:

- skośne oczy bohaterów!!!
- typowa, nudna ściganka
- mało opcji

Demo na CD 7/00

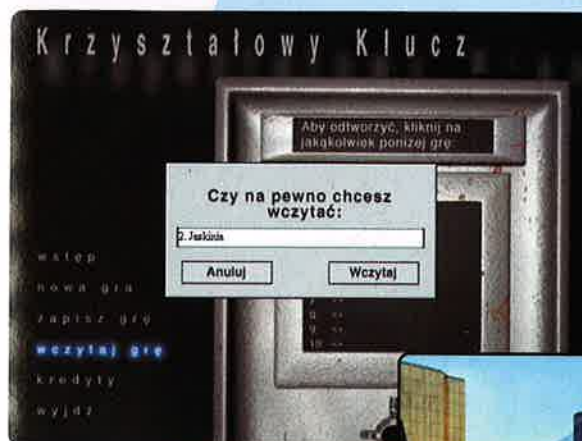
Kryształowy klucz

Jakiś czas temu miałem honor napisać recenzję gry Crystal Key, a teraz dostaję jej spolszczoną wersję. Lokalizację dokonali programiści z firmy CODA.

El General Magnifico

Nie da się ukryć, że recenzję piszę z mieszanymi uczuciami. Rzecz w tym, że ogólnie popieram ideę przyswajania polskim graczom gier z zagranicy, ale w tym przypadku rzecz muszę, że nie jestem pewien, czy było warto. Powody są dwa. Po pierwsze gra nie jest aż tak rewelacyjna, jak mogłoby się wydawać - zobacz, szanowny

umiem zresztą dokładnie rzec, czy czytają wyraźnie czy nie, bo przemowy docierają z zakłóceniami - choć podstawowym zadaniem każdego, kto zajmuje się jakąkolwiek deszyfracją, jest oddzielenie



Czytelniku, poprzednią recenzję. Tym, którzy jej nie czytali, przypominam, że wcielasz się w astronautę, który zostaje wysłany w misji ratunkowej - to niejaki Ozgar, który wygląda mniej więcej tak jak się nazywa; zniszczył przepiękną planetę Arkonię, a potem zabrał się za Ziemię. No, ale oczywiście TY go powstrzymasz. Gra jest statyczna, sterylne czyste i... powiedzmy... nie



treści sygnału od zakłóceń (co niekiedy bywa niemal niemożliwe - patrz Stanisław Lem, powieść "Głos Pana"). Tak czy owak, niełatwo cokolwiek zrozumieć - tyle że jest pochyło i że od Ciebie, nieboraku, zależy los ludzkości. Nie wiem, jak Wy, ale ja, gdybym się dowiedział, że zależy on ode mnie i tylko ode mnie, dostałbym - łagodnie mówiąc - takiej trzęsionki, że niczego nie byłbym w stanie zrobić. I niestety, ludzkość diabli by wzięli. Wracając do tematu - rzecz nie tylko w kiepskiej dykcji lektorów, ale i nie najlepszej znajomości polskiego, jaką okazali tłumacze. Pojawiający

się dość często napis "Ściąganie plików, proszę czekać..." trudno uznać za poprawny i pod względem ortografii, i sensu, i stylistyki. Drobiazg, a irytuje. Jeśli są problemy z "ogonkami", to można przecież użyć synonimów typu "Dogrywam pliki, poczekaj

cierpliwie" itd. Zresztą, co ja będę tu tłumaczył... Zabrakło albo czasu, albo chęci, albo pieniędzy na porządną lokalizację i tyle. A może i wszystkiego naraz?

W sumie jednak grać się da, zrozumieć tekst - też. Więc jak ktoś lubi przygodówki, a "lengyda" nie kuma... to kupi i marudzić nie powinien.

PS. Przypominam, że wystawiona tu ocena dotyczy TYLKO I WYŁĄCZNIE jakości spolszczenia gry. □



oferuje aż tylu atrakcji, ile można by się spodziewać po dwu kompaktach. Ale mogę się mylić - w końcu wszystko jest sprawą gustu. Skupmy się więc na samej lokalizacji - założę, że warto ją było robić.

Otóż, rzecz jest zrobiona kiepsko - napisów nie ma (bo zresztą ich nie było i w wersji angielskiej), ale za to polscy lektorzy, wydaje się, czytają tekst niezbyt wyraźnie. Nie

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Dreamcatcher Interactive

Dystrybutor:

CODA

10221 064 78 25

Internet:

http://www.dreamcatchergames.com

Wymagania:

P133 32 MB RAM 70 MB wolnej przestrzeni na HD CD x 8

Akcelerator:

100

Plusy:

• że spolszczona

Minusy:

• kiepscy lektorzy
• buraczkę stylistyczno-ortograficzną

Ocena:

5



Dystrybucja w Polsce:
www.play.it.pl
Sprzedawca wysyłkowy:
(013) 811 97 29
www.mug.pl

© 2000 Mattel, Inc. and its licensors. © 2000 Strategic Studies Group. All rights reserved.

3D BOWLING USA

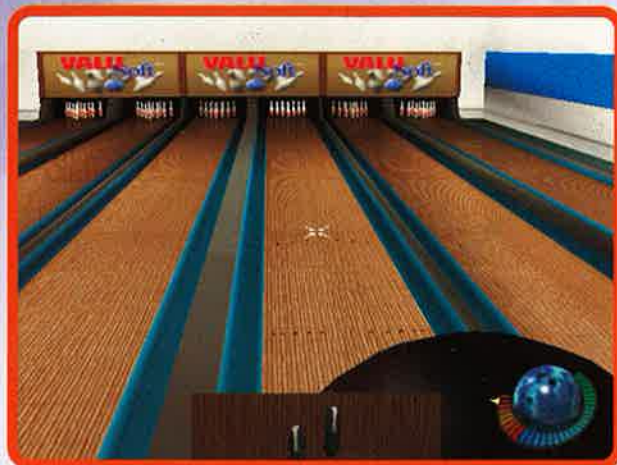
"Jestem 'Dude'. Tak mnie nazywajcie. Tak, albo Duder. Jego Dude'owość. Lub El Duderio. Jeff 'The Dude' Lebowski...". - Biały Rosjanin dla wszystkich - ryknął Lebowski, zaklajając kotąpnego stryka. Znowu mu się udało, stojąc na jednej ręce tyłem do toru wykonał podkojone salto w tył i wypuścił kulę w stronę stojących w oddali kręgli. Jak on to robi? Szalonyczy pierd Lebowski zakończył się kilkoma siniakami na jego twarzy, ale nawet to nie było w stanie wymazać z jego brodatej facjaty triumfalnego uśmiechu. "Dobrze i to", pomyślałem i zadrżałem się za nie wiem, którego z kolei drinka tego wieczoru. Jeszcze dyle kulę i sam tak zrobię.

Robert Hubacz

A wszystko to dzięki 3D Bowling USA wydanej przez VALU SOFT. Bez przemęczania się dźwiganiem ciężkiej kuli mogę teraz do woli szlifować swoje umiejętności w strącaniu słupków, gdyż taka nazwa dla kręgli przyjęta jest w niektórych kręgach. Grać można na wspaniałych torach w amerykańskich kręgielniach, gdyż, jak Wam wiadomo, bowling jest najbardziej rozwinięty w USA i to jako dyscyplina sportowa, i forma spędzania wolnego czasu. U nas od kilku lat rozwija się dynamicznie - wcześniej nie znany - mimo tego iż gra w kręgle jest jedną z najstarszych dyscyplin sportu uprawianych przez człowieka. Nie da się jednoznacznie wskazać daty powstania tego sportu, jednakże już w grobowcach egipskich znaleziono zestawy przyborów przypominających kręgle używane obecnie. Obecnie najbardziej rozpowszechnione są one w USA, przywędrowały tam jednak ze starego kontynentu z holenderskimi osadnikami. Wraz z rozwojem gier komputerowych pojawiły się również gry pozwalające "strącać słupki" na ekranach monitorów. Początkowo dość schematyczne i w niewielkim stopniu oddające realizm gry, przemieniły się z czasem w dokładnie odwzorowane cyfrowe odpowiedniki rzeczywistej rozgrywki.

Tak jest w przypadku 3D Bowling USA, która dzięki wspaniałej trójwymiarowej grafice, przenosi nas na wybrane tory kręglarskie. Aby porzucić trochę kulę, musimy wybrać jednego z dostępnych "bowlerów". Jest ich około dziesięciu i różnią się tylko płcią (są dwie), posturą, ubiorem i szpetotą twarzy. Poziom ich umiejętności na początku jest identyczny, czyli zerowy. Wybierzcie więc najfajniejszego, bo

są naprawdę brzydzy. (Można sobie pomyśleć, że w Ameryce tylko brzydąle grają w kręgle). Zanim rozpoczniemy jakąkolwiek rywalizację, warto troszeczkę potrenować. Tryb "practice" umożliwia opanowanie sztuki przekładania kliknięć przycisków myszki na siłę wypchnięcia kuli, stopień jej rotacji, tor lotu czy ustawienie zawodnika. Opanowanie tego zajęło mi



więcej czasu, niż osiągnięcie jakiejś takiej wprawy w rzucaniu prawdziwą kulą. Ale nikt nie mówił, że będzie łatwo, więc po godzinie zastanawiania się, dlaczego moja kula ciągle wpada do rynienki, jako tako poznałem zasady rządzące w 3D Bowling.

Twórcy, chcąc za wszelką cenę zrekomensować brak ciężaru prawdziwej kuli w ręce, postanowili przyciągnąć nas bodźcami wzrokowymi. Kręgielnie i dostępne na nich tory są w pełni trójwymiarowe i wyglądają naprawdę świetnie. Nasze spojrzenie na grę jest zróżnicowane w zależności od tego, co zamierzamy robić. Pierwszy rzut oka ma na celu zaznajomienie nas z brzydotą naszego "bowlera" (brzydota w sensie estetycznym, postacie bowiem są doskonale dopracowane pod kątem graficznym). Rzut drugim okiem daje nam spojrzenie z punktu widzenia brzydala. Widzimy tor jego oczami i tutaj możemy dokonać wszelkich ustawień parametrów rzutu. Następnie rozbieg, rzut i lecimy spojrzeniem za kulą, raz to ona nas goni, raz to my ją, wszystko ma sprawiać wrażenie, jakby działało się dokładnie przed naszą twarzą. Wygląda ładnie, a uzupełnione stękaniami naszego bowlera i stukotem kręgli rozrzuconych przez naszą kulę może w chwilach słabości oszukać nas co do prawdziwości toczzonej rozgrywki.



Właśnie - rozgrywka to chyba najślabszy punkt 3D Bowling. Możemy grać przeciwko przeciwnikowi komputerowemu albo zaprząć kolegę, również mania kręgli, i dąć mu łupnia. I to wszystko. Żadnych turniejów, żadnych gier drużynowych, żadnych mistrzostw (a przecież kręgle były kiedyś uznane za grę hazardową!). Tabele z wynikami informują tylko o tym, ile się straciło,



ile wygrało, ile padło w danej grze "strike'ów", i to wszystko. Raz wybrany zawodnik figuruje wraz ze swoimi statystykami w banku bowlerów, czekając na swoją kolej. Można grać maksymalnie w dwie osoby, co mocno ogranicza zabawę, gdy na kręgle zaprosimy większą liczbę kolegów. Przeciwnicy komputerowi szczęśliwie mają podobne problemy z opanowaniem rzutu, gdyż dość często ich kula wędruje prosto do rynienki.

Naszym wysiłkom towarzyszy pełna skupienia cisza. Żadnej muzyki, żadnego dopingu, na torze jesteś tylko Ty, kula i iskrzące się w oddali kręgle. Wynika to chyba z tego, iż twórcy gry stawiali się w 100% na oddanie realizmu i dlatego musimy się maksymalnie skupiać na opanowaniu techniki rzutu, a nie rozpraszać obserwowaniem ponętnych kobietek kręcących się w pobliżu. Dla osob-

Historia bowlingu

Gra w kręgle jest jedną z najstarszych dyscyplin sportu uprawianych przez człowieka. Choć nie można wskazać daty powstania tej dyscypliny, warto wspomnieć, że kiedy słynny odkrywca, Flinders Petrie, otworzył grobowiec egipski w 1936 roku, między wieloma innymi rzeczami znalazł zestaw przyborów przypominających kręgle używane obecnie. Historycy przypuszczają, że jaskiniowcy mogli uprawiać tę formę sportu, posługując się kamieniami, którymi rzucali w inne kamienie. Choć możliwe też, że gra ta była uprawiana przez Rzymian, Fenicjan i Kartagińczyków, nie ma na to dowodów. Wiadomo, że za czasów Juliusza Cezara, ok. 50 roku p.n.e., ludzie zamieszkujący alpejskie regiony Italii uprawiali grę uważaną za prekursora "bocce", włoskiej formy kręgli, znanej po dzień dzisiejszy. Kręgle funkcjonują pod nazwami: gra w kule, skittles, kegling, dziewięć słupków, kręgle holenderskie i quilles. Angielski wyraz "bowl" (kula) może pochodzić od saksońskiego słowa bolla, które pierwotnie znaczyło "bańka", lecz z czasem zaczęto je stosować dla określenia każdego przedmiotu o kulistym kształcie. Może również wywodzić się z łacińskiego słowa "bulla" lub starofrancuskiego "boule" - oba te wyrazy znaczyły "kula". Jedno jest pewne - wyraz "bowl" lub jego odpowiednik można znaleźć we wszystkich językach grupy germańskiej. Gra w postaci znanej nam obecnie wywodzi się z XVI-wiecznych Niemiec, skąd rozpowszechniła się we wszystkich krajach Europy.

Kręgle dotarły do Nowego Świata w XVII w. jako gra w "dziewięć słupków", ulubiona rozrywka pierwszych podróżników i osadników holenderskich, którzy przybyli do północno-wschodniej części późniejszych Stanów Zjednoczonych. Przypadła do gustu nawet purytanom, pomimo konsekwentnego odrzucania przez nich wszystkiego, co mogłoby dawać przyjemność. Gra w dziewięć słupków stała się popularną grą hazardową, zbyt popularną dla niektórych prawodawców, którzy wprowadzili zakaz jej uprawiania. Jeden z wielkich bohaterów historii sportu, którego nazwiska, niestety, nie znamy, zdołał obejść prawo, dodając dziesiąty słup. Spowodowało to zmianę całej gry na lepsze i tak rozpoczęła się droga kręglarstwa do uzyskania opinii gry przyzwoitej.

Gra w kręgle była przez lata obsługiwana ręcznie, a ustawianiem przewróconych słupków zajmowali się chłopcy zwani "pin-boys", dopiero człowiek o nazwisku Fred Schmidt, który lubił bawić się w mechanika, zbudował w swoim przydomowym warsztacie pierwszy automat do ustawiania kręgli. Nie było to urządzenie idealne, lecz kiedy zaprezentował je firmie American Machine and Foundry Company, wynalazek został zaakceptowany i postanowiono wprowadzić go do produkcji.



Osoby, które czują wstręt do kręgli pod jakąkolwiek postacią, nie powinny się nawet do tej gry zbliżać, dla reszty jest ona godna polecenia, jako miłe chwilowe odprężenie w pracy lub po pracy, gdyż poza nielicznymi wyjątkami gra zaczyna po jakiejś godzinie nużyć i nawet dwa "strajki" pod rząd nie są w stanie zatrzymać gracza przed monitorem. Osobiście, wolę grać na realnych kręgielniach (pomijając nawet kwestie drinków i ceny za godzinkę gry), czuć w ręce ciężar kuli, słyszeć ogłuszający huk przewracanych "słupków", okrzyki radości po udanym miotaniu lub jęki zawodu. Mimo tego, o 3D Bowling warto pamiętać w chwilach, gdy brakuje funduszy na grę, albo po prostu nie ma z kim zagrać. □

Ocena:

5

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Valu Soft

Dystrybutor:

Valu Soft

Internet:

<http://www.valuoft.com>

Wymagania:

Pentium 166 Mhz, 32 MBRAM, CD-ROM, DirectX

Akcelerator:

konieczny

Plusy:

- spory realizm
- wspaniały wygląd
- dużo radości przez pierwszą godzinę

Minusy:

- brak drużyn i turniejów
- możliwość gry tylko we dwie osoby
- nuda w następnych godzinach gry

ników chorujących na kręgle 3D Bowling może okazać się prawdziwą gratką, a dla tych, którzy nie mieli do tej pory okazji zetknąć się z bowlingiem, być niezłą zachętą do sprawdzenia swoich umiejętności na prawdziwej kręgielni.

...w lesie...

...w ciemności...

...we śnie...

www.bwp-play-it.pl



Ale po kolei. Od chwili pojawienia się logo Interplay coś nie gra. Filmik wprowadzający jest tatylny. Gdzieś w tle, za czymś, co przypomina chmury, przewijają się obrazki, a lektor opowiada nam historię Invictusa. Od siebie dodam, że głos lektora, aczkolwiek i tak dobry w porównaniu z pozostałymi mównicami, jest takiej sobie jakości. In plus należy zapisać, iż opowiedziana fabuła całkowicie pokrywa się z zapowiadaną. Przynajmniej tyle. Z dziennikarskiego obowiązku, dla przypomnienia: akcja Invictusa nie dzieje się w jakiejś typowej dla RPG krainie AD&D, ale w starożytnej Grecji i ma silny związek z tamtejszą mitologią. Pomiędzy bogami, a konkretnie Ateną i Posejdonem, dochodzi do małego spięcia. Otóż Atena staje w obronie gnębionych przez Posejdona (dla zabawy) ludzi. W wyniku tego konfliktu zostaje zawarty pomiędzy nimi zakład. Zasady są proste. Atena ma wybrać śmiertelnika, który wraz z kilkoma przyjaciółmi stawi czoło Posejdonowi i jego armii. Wszelkie chwytły są dozwolone, a zwycięzca bierze wszystko.

ko. W przypadku zwycięstwa Posejdona, będzie on mógł dalej robić przykre psikusy ludziom. W wypadku porażki, musi zaprzestać tego procederu. Tak czy inaczej, najbardziej skorzysta na tym (lub straci) gracz. On bowiem staje się wybrańcem Ateny i to on albo wypełni misję, i stanie się bohaterem, albo zginie z rąk potworów służących Posejdonowi.

Skoro już wiadomo z czym to się je, pora na wybór rodzaju gry. A można zdecydować się na Kampanię, Szybki Start (scenariusz treningowy, a następnie od razu kampania), Trening lub oczywiście na grę wieloosobową (Modem, Serial, IPX, Internet oraz Direct IP). Żenująco słaby jest ten ostatni tryb. Pomijam to, że jest przeznaczony zaledwie dla czterech pajęczarzy. To drobiazg, jeśli wziąć pod uwagę fakt, że multiplayer jest koszmarnie nudny! Niewiele więcej atrakcji czeka na pojedynczego gracza. Po kliknięciu na ikonkę oznaczającą rozpoczęcie kampanii pora na wybór dwóch bohaterów oraz jednostek (no, wiecie... łuczników, jazdę, włócznie, hoplitów etc.), z którymi wyruszy się na spotkanie swojego przeznaczenia. Wśród dziesięciu bohaterów są takie mityczne postacie jak:

Herakles, Elektra, Hipolita, Ikar, Orion, Atalanta, Achilles, Kadmos. Każda z nich ma jakieś unikalne zdolności bojowe, czyli talenty (oczywiście, zgodne z tymi, jakie posiadali w mitologii greckiej). Przykładowo Ikar potrafi... latać. Wykorzystuje tę zdolność do obserwacji wroga, przez co łucznicy celniej strzelają. Hipolita, jak przystało na królową Amazoнок, wspaniale włada mieczem, a siłą ustępuje tylko Achillesowi i Heraklesowi. Pod jej rozkazami Amazonki walczą jak lwice. Wybór bohaterów jest ważny, ale w sumie nie wpływa znacząco na grę, bo Invictus jakoś nie wyróżnia się daleko posuniętym realizmem. Ma to chyba tylko wpływ na samopoczucie gracza. Każdy z nich jest po prostu dobry. I czy to świetnie wymachuje mieczem, czy też miota ognistymi kulami, nie ma większego znaczenia dla rozgrywki.

Dobra, rozpoczynamy naszą drogę do przygody. Jak do tej pory, nie miałem do Invictusa żadnych większych zastrzeżeń. Muzyka w czasie błądzenia po menuach była nad wyraz dobra, a grafika - choć nieco przestarzała - mieści się w granicach przyzwoitości. Horror rozpoczyna się w momencie rozpoczęcia gry. Pierwsze, co wali po oczach, to piksele. Najpierw zgroza, a zaraz potem niepomahowany śmiech. Taka była moja reakcja. Choćbyś dysponował nie wiem jaką kartą graficzną, to i tak nie wyciągniesz więcej niż 640x480!!! Nie wierzyć staremu Ulverkowi? To sprawdź sam, ale serdecznie to polecam odradzać. Trójwymiarowy świat w takiej rozdzielczości wygląda paskudnie. Wszystko jest nieprawdopodobnie kwadratowe. Począwszy od postaci, poprzez budynki, na wyglądzie drzew czy drogi skończywszy. Koszmar. Woda wygląda jeszcze gorzej niż dziesięć lat temu na ośmiobitowcach... Do stworzenia Invictusa programiści użyli chyba silniczka sprzed dwudziestu lat, na którym robiono gry na Spektusie?

Jakie otoczenie, taka animacja. Normalnie człowieka przechodzą dreszcze, gdy widzi się, jak takie "coś", co podobno jest Herkulesem, a w rzeczywistości kwadratem złożonym z pikseli,



W którymś z poprzednich numerów pisałem o Invictus w dziale "W produkcji". Minęło kilka miesięcy i otrzymaliśmy do recenzji polską wersję tej gry. Z wielką niecierpliwością rzuciłem się do instalacji Invictusa, gdyż z lektury press-packu dostarczonego wcześniej przez autorów, wynikało, że ma to być coś nowego w gatunku "terpegów". Niestety, przeżyłem wielkie rozczarowanie. Już po kilkunastu minutach spędzonych przed monitorem widać, iż zapowiedzi programistów Interplay były zwykłym rzucaniem słów na wiatr.

Ulver

Invictus: W Cieniu Olimpu

przemieszcza się po mapie (bo to "coś" na pewno nie chodzi i nie biega). Rozbrajająco wyglądają sceny walki. Banda pikseli kłębi się po ekranie. Gdzie ta grafika, znana mi z Baldur's Gate? Ciekawe też, co się stało z enginem Quicksilver Solids, który miał przyciemnić wszystko, co do tej pory zostało pokazane w erpegach? Miał oferować oszałamiające efekty. Nie będę złośliwy i nie zacytuje (docieklawych odsyłam do zapowiedzi), ale wypada mi nadmienić, że ŻADNA z obietnic się nie spełniła. A już ataku szewskiej pasji dostawałem, gdy przypominałem sobie słowa autorów na temat szybkości z jaką miał chodzić



Invictus. Owszem, hula on z nieprawdopodobną szybkością. Przy odrobinie szczęścia, na zwykłym sprzęcie, będzie to jakieś kilka klatek na sekundę! Na moim redakcyjnym P II 433 ze 128 MB RAM nie miałem problemów, ale gdy odpaliłem z ciekawości na wolniejszym komputerze... Szok. Invictus do rozsądnej gry wymaga P 350, a biorąc pod uwagę jakość grafiki powinno starczyć 486 DX2! Przypomniały mi się czasy, kiedy odpalałem w domu na żardzewiałym 486 Kleja. Efekt byłby prawie ten sam - tylko Klej chodził mi wtedy szybciej. Muzykę i dźwięk z chęcią pominąłbym znaczącym milczeniem. Muzyka wprawdzie jest nawet dobra, ale niezbyt często ją słyszymy. Do swej pracy nie przyłożyli się także lektorzy. Czytają swoje kwestie jałowo, bez żadnej pasji. Powinni się bardziej postarać, skoro dostają za to pieniądze. Natomiast dźwięki są tak ubogie, że naprawdę nie ma o czym pisać.



Mam nieodparte wrażenie, że o nie najwyższej klasie Invictusa, przed rozpoczęciem prac nad lokalizacją, przekonał się polski dystrybutor. Bo jak inaczej wytłumaczyć sporą ilość buraków? Tylko niskim budżetem przeznaczonym na spolszczenie tej gry. Kilka zdań wcześniej napisałem o jakości podłożenia głosów. Z bardziej denerwujących błędów należy wymienić chociażby nieprzetłumaczenie tytułów kwestów czy fakt, że od jednej z postaci usłyszałem słowo "pania!". Dlaczego ta postać - mitologiczna! grecka! starożytna! - zwróciła się do mojego bohatera po rosyjsku? Czemu zatem nie gangsta-rapem?

A na deser pozostawiłem sobie to, co sprawiło, że uznałem ostatecznie Invictus za kompletne fiasco programistów. Chodzi mi o AI kompa oraz samą strukturę misji.

Bohaterowie

Herakles - syn Zeusa, który broni ziemskie istoty przed potworami i bogami. Nieprawdopodobnie silny, potrafi wywołać nawet trzęsienie ziemi. Jego obecność w drużynie poprawia odporność jednostek.

Elektra - kobieta z idealami. Uważa, że każda zbrodnia powinna zostać ukarana. Ma potężną moc rzucania błyskawic, ale w walce wręcz nie ma żadnych szans. Jej zdolności wpływają na percepcję grupy.

Perseusz - drugi syn Zeusa. Swoją boską talent wykorzystuje do zamieniania wrogów w kamień. Umie także stać się niewidzialny dzięki Płaszczu Hermesa. Z natury ponurak, ale szlachetny.

Achilles - jeden z najbardziej znanych bohaterów starożytnej Grecji. Król Troji jest odporny na ciosy przeciwników z wyjątkiem przysłowiowej pięty. Bardzo szlachetny, troszczy się o innych i zawsze im pomaga. Obecność Achillesa podnosi odporność pozostałych jednostek.

Kadmos - legendarny król Teb, który ma talent tworzenia szkieletów Myrmidonów. W czasie walki jest opanowany i chłodno kalkuluje sytuację. W jego obecności drużyna otrzymuje dodatkowe punkty ofensywne.

Atlanta - dumna wojowniczka, która jest gotowa rzucić wyzwanie każdemu mężczyźnie. Talent otrzymany przez nią to Przyspieszenie. Może je rozszerzyć na sąsiednie jednostki. Hoplici walczący pod jej dowództwem otrzymują dodatkowe punkty ofensywne.

Orion - syn Posejdonu i zarazem najlepszy na świecie myśliwy. Z pozoru szorstki, jest w głębi duszy romantykiem. Jego stuletem jest zdolność zsyłania na wroga deszczu strzał. Łucznicy, którzy są wraz z nim, otrzymują dodatkowe punkty walki.

Hipolita - mądra i waleczna królowa Amazonek. Talent pozwala jej na miotanie kul ognia. Wszechstronna w walce, sprawia, że Amazonki walczące w drużynie działają bardziej skutecznie.

Ikar - kapryśny młodzieniec a zarazem znakomity zwiadowca. Dzięki jego zdolności obserwacji łucznicy strzelają na większą odległość, a on sam potrafi stworzyć trąbę powietrzną. Niestety jest to dość ryzykowna broń, dlatego nie polecam Ikaru.

Arachne - dumna kobieta o mrocznym sercu i naturze. Ma umiejętność zamieniania się w olbrzymią pajęczycę, dzięki czemu lepiej walczy.

Większość kwestów jest schematyczna i polega na odnalezieniu oraz zabiciu jakiejś bestii albo na ochronie i uratowaniu spokojnych wieśniaków. Nudy. Jeszcze gorzej ma się sprawa z inteligencją jednostek. I to zarówno gracza, jak i komputera. Po pierwsze, żenująco wybierają jednostki trasę marszu. Zdarza się, że krążą bezsensownie po mapie. Po drugie, nie ma mowy o strategii. Bitwy i potyczki to jeden wielki chaos. Żadnego ładu i składu. Każda jednostka robi, co jej się tylko podoba. Często nawet stoi z boku i przygląda się bitwie. Jedyny pozytywny aspekt to taki, że zachowanie naszych jednostek i wojsk komputera jest identycznie beznamiętne.

Hm... najlepiej Invictus podsumował jeden z moich szanownych kolegów redakcyjnych. Rzekł: "Ta gra jest jak wypchany orzeł. Skrzydła ma, pióra ma, pazury i dziób też ma. Robi wrażenie. Tylko za cholerę nie polec". Ot i wszystko co można powiedzieć o nowej grze Interplay. Beznadziejna grafika, słaby dźwięk, taka sama grywalność, horrendalne wymagania sprzętowe. Tylko fabuła jest dobra. To chyba jednak za mało. Z ulgą kończę swoją przegrodę z Invictusem i biorę się za następną grę. No cóż, nie po raz pierwszy i ostatni autorzy wyrolowali graczy swoimi buńczucznymi zapowiedziami. Mówi się trudno i... mam nadzieję, że autorom tej cieniżny nie wypadnie do głowy zrobienie sequela lub co gorsza dodatku do Invictus.

PS. Aha... i mam jeszcze jedną refleksję. Siegnąłem sobie z ciekawości (byłem w supermarkecie) kilka miesięcy temu po konkurencyjne pismo, aby je przejrzeć. Patrzę i widzę recenzję Invictus, a pod nią ocenę... 7!!! Super Mega ROTFL! Widać chłopaki też pilnie czytali tego presspacka, na podstawie którego zrobiłem ZAPOWIED. Proponuję następnym razem chociaż zagrać w grę, a dopiero potem wystawiać ocenę!

Ocena:

3

Demo na CD 7/2000

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Dystrybutor:

Internet:

Wymagania:

Akcelerator:

Plusy:

- jako takich brak, bo lokalizacja i cena poniżej słowy to już standard
- niezła muzyka...

Minusy:

- przedpotopowa grafika
- niezbyt dobry lektorzy i beznadziejny dźwięk
- zero oryginalności
- słaby tryb dla samotnika i jeszcze gorszy multiplayer
- wymagania: Invictus powinien pójść na 486 DX2



Najlepsze na rynku akcesoria firmy GUILLEMOT

Guillemot

Guillemot FORCE FEEDBACK RACING WHEEL

- REALISTYCZNE EFEKTY SIŁOWE
- BARDZO SOLIDNE WYKONANIE
- WYSOKA FUNKCJONALNOŚĆ
- POLSKA INSTRUKCJA

SUPER CENA: 520,-



Guillemot RACING WHEEL

- KORZYSTNA CENA
- WYSOKA FUNKCJONALNOŚĆ
- DOBRE WYKONANIE
- POLSKA INSTRUKCJA

BEWELACYJNA CENA: 220,-



Guillemot FORCE FEEDBACK JOYSTICK

CENA: 420,-



Guillemot DUAL ANALOG GAMEPAD

CENA: 129,-

www.taniegry.com

NA STRONIE ZANAJDZIECIE NAJNOWSZE, NAJLEPSZE, A CO NAJWAŻNIEJSZE NAJTANSZE GRY I SUPER PROMOCJE !!!



The Longest Journey



Kleopatra



Icewind Dale



Deus ex



MDK 2



Majesty

Zamawiając grę otrzymasz drugą gratis.

SZUKASZ GRY TANIO - DZWOŃ !!!

Zadzwoń i zamów bezpłatny katalog.

DO KAŻDEJ GRY PLAKAT GRATIS !!!

koszty wysyłki 8 zł nie dotyczy kierownic



ARTEM ul. Warszawska 9

05-200 Wołomin, skr.pocz. 35/z

tel.(22) 776-2525 fax.(22) 776-2828

0-602-694-605 0-601-948-634

24 godziny na dobę - artem@taniegry.com

nazwy firm zostały podane w celach informacyjnych

Age Of Empires 2: The Conquerors Expansion

Nie wiem, jak Wy, ale ja co miesiąc z ciekawości przeglądam notowania najlepiej sprzedających się gier na świecie. Tak dla sportu. Warto wiedzieć, jakie gry najchętniej gracie kupują. Od kilku lat jedno z czołowych miejsc zajmuje wspaniały RTS firmy Microsoft, zatytułowany Age Of Empires. Najpierw czołowe lokaty okupował AOE, a następnie sequel AOE 2: Age Of Kings. Świetne wyniki sprzedaży i wiele nagród, jakie Age Of Kings otrzymało w podsumowaniach roku 1999, sprawiły że programiści z Ensemble Studios postanowili zrobić wszystkim fanom AOE miłą niespodziankę w postaci oficjalnego dodatku.

Ulver

Czujcie, otrzymali serię komentarzy do Age Of Empires 1 to z czego najmniej trzech powodów. Po pierwsze był to pierwszy ertees, który przypadł mi do gustu. Po drugie, grając w obie części, spędziłem przed monitorem wiele przyjemnych dni i nocy. Po trzecie Age Of Kings jest pierwszą grą, jakiej wystawiłem dziesięć oczek. To chyba wystarczający powód na to, aby oczekiwać na dodatek do AOE 2 (bo na trzecią część chyba za szybko nie mamy co liczyć. Najpierw Microsoft musi zarobić na Age Of Kings i expansion packach). A poza tym Microsoft nie rzuca na rynek byle jakich dodatków. Jeśli pamiętacie packa do jedynki, Rise Of Rome, to zdajecie sobie sprawę, że The Conquerors to coś więcej niż tylko i wyłącznie dodatkowe misje.

Dwa wyzwania, które pozwolą Wam bawić się całymi dniami i nocami, to nowe kampanie i tryby rozgrywki. Kampanie są cztery i tym razem pozwolą na wcielenie się w takie postaci jak Attila, El Cid czy Montezuma. Oznacza to, że pojawiły się nowe rasy, a raczej cywilizacje. Są to dzicy Hunowie, rozwinięci technologicznie Aztekowie, zjednoczeni z Chinami Koreańscy, bogaci Majowie oraz brutalni i zachłanni konkwistadorzy z Hiszpanii. Podobnie jak w Age Of Kings, każda z cywilizacji ma swoje specjalne jednostki (Eagle Warrior, Conquistador, Jaguar Warrior, Plumed Archer itd.), budowle, technologie (Bloodline, Herbal Medicine, Theocracy) etc. Małutkie zmiany nie ominęły cywilizacji znanych z Age Of

wpłynęły korzystnie na grywalność. Gracz teraz nie musi przywiązywać aż tak wielkiej wagi do takich banalnych spraw jak budowa chociażby farm. Wystarczy nacisnąć ikonkę "Reseed Farm" i proces budowy mamy z głowy. Ustalas

tylko, ile ma powstać farm, i możesz się zająć sprawami militarnymi. Nareszcie autorzy pomyśleli także o wieśniakach. Obdarzono ich mózgowicami, które, gdy trzeba, pracują. Nie ma potrzeby ich kontrolować, gdyż sami zbierają surowce i jedzenie, ulokowane dookoła wioski czy miasta. Dodatkowo, wieśniacy



szybciej pracują. Prawda, że to przyjemna nowinka? Usprawniono w grze interfejs dla wielu graczy oraz w dziedziny handlu. Zamiast beznamiętnie klikać na wybranym przez nas surowcu, teraz wystarczy przytrzymać Shift, a wyskoczy nam liczba 500.

Czy jest możliwe, aby dodatek był równie pasjonujący jak sama gra? Otot, jak najbardziej. Możecie się o tym przekonać, sięgając po The Conquerors. Nie przypominam sobie, abym miał kiedykolwiek do czynienia z tak dobrym dodatkiem.



Kings. Trochę się pozmieniało wśród np. Chińczyków, Bizantyjczyków czy Turków. Znacznie ciekawsze zmiany zaszły w samej rozgrywce. Obok nowych trybów gry, o których mowa będzie trochę później, usprawniono interfejs i wprowadzono kilka drobnych zmian, które moim zdaniem



Czas napisać kilka zdań o rzeczonych trybach rozgrywki. Są to King Of The Hill, Wonder Race i Defend The Wonder. Aby wygrać w pierwszym trybie, musisz przejąć kontrolę nad Monumentem wybudowanym na środku mapy i utrzymać go przez pewien określony czas. Niby banalne, ale aby zwiększyć grywalność (a tym samym trudność) programiści ustalili ciekawe zasady rozgrywki. Otot, od rodzaju mapy (Island, Castles, Ghost Lake etc.) za-

Nowe jednostki

Eagle Warrior - szybka piechota uzbrojona we włócznie. W cywilizacjach nie posiadających kawalerii (Aztekowie i Majowie) pełnią rolę zwiadowców. Dobrze radzą sobie z lucznikami, kapłanami oraz artylerią. Słabo natomiast z innymi oddziałami piechoty oraz Hand Cannonier. Miejsce produkcji: Barracks.

Halberdier - niezbyt dobrzy wojownicy. Niezłe sobie radzą jedynie z Pikeman i słoniami bojowymi. Miejsce produkcji: Barracks.

Jaguar Warrior - specjalne jednostki Azteków. Lepiej uzbrojone i wytrenowane od Eagle Warrior, spełniają rolę ciężkiej piechoty. Znakomicie radzą sobie z innymi "piechociągami". W celu zwiększenia efektu "moralnego" na głowach noszą maski jaguarów. Przegrywają w zmaganiach z lucznikami i kawalerią. Miejsce produkcji: Castle.

Plumed Archer - unikalni wojownicy Majów, szybsi i lepiej uzbrojeni od normalnych luczników. Wyśmienici przeciwko innym lucznikom oraz wolnym oddziałom. Słabo za to w starciach z szybkimi. Miejsce produkcji: Castle.

War Wagon - jednostki specjalne Koreańczyków. Ciężko opancerzona wersja luczników. Wyśmienita przeciwko piechocie i lucznikom, łatwo ich pokonać kawalerią czy Pikeman. Miejsce produkcji: Castle.

Conquistador - specjalność Hiszpanów. Kawaleria uzbrojona w broń palną. Śmiertelnie niebezpieczni w starciach wręcz, gorzej z walką na dystans. Mimo to, jakoś potrafiłi podbić państwa Azteków i Inków. Miejsce produkcji: Castle.

Husar - stworzeni na Węgrzech kawalerzyści, trochę silniejsi od lekkiej jazdy, świetni jeźdźcy. Dobrzy w walce z lucznikami, machinami bojowymi i lucznikami na koniach. Miejsce produkcji: Stable.

Tarkan - unikalni wojownicy Hunów. Kawaleria, która jest wprost stworzona do niszczenia budynków oraz walki z lucznikami. Miejsce produkcji: Castle.

Petard - ludzie przeznaczeni do niszczenia budynków i murów materiałami wybuchowymi. Niestety, w walce beznaście. Miejsce produkcji: Castle.

Turtle Ship - specjalne pływające jednostki Koreańczyków. Wolne, ale potężnie uzbrojone i opancerzone pancerniki. Bardzo efektywne w walce z innymi statkami na bliski dystans. Miejsce produkcji: Dock.

Missionary - drugie jednostki specjalne jakimi dysponują tylko i wyłącznie Hiszpanie. Poruszają się szybciej od mnichów, ale działają na mniejszy dystans. Podobnie jak mnisi leczą własne oddziały i przeciągają na Twoją stronę wroga. Miejsce produkcji: Monastery.



gracze (także sterowani przez komputer) są sojusznikami.

Jeśli natomiast lubisz walczyć, to swoje predyspozycje taktyczne możesz udowodnić w Defend The Wonder. Zaczynasz grę z wybudowanym Wonder otoczonym murem i Twoim zadaniem jest obronienie go przed pozostałymi rasami. Jest to bardzo trudne, zważywszy na to, że wszystkie rasy startują rozwinięte technologicznie oraz posiadają duże zasoby surowców.



Żadne zmiany, co jest oczywiste, nie zaszły pod względem szaty graficznej oraz oprawy audio. Nie dziwi mnie to i Was też nie powinno. Po co zmieniać coś, co i tak jest doskonałe? Nowe budynki zostały stworzone na wspaniałym engine'ie Age Of Empires 2 i wyglądają tak samo dostojnie, monumentalnie, pięknie i szczegółowo. Perfekcja w każdym pikselu. Podobnie ma się rzecz z dźwiękiem. Pojawily się nowe rasy, a zatem też i speechy, typowe dla danej cywilizacji. Zastanawiacie się jeszcze, czy sięgnąć po The Conquerors? Dla mnie, jako zagorzałego fana AOE nie ma żadnych wątpliwości, że warto go kupić. Mam wprawdzie dziwne przeczucie, iż cena tego dodatku, zgodnie z polityką firmy Microsoft, będzie dość znaczna, ale zapewniam - WARTO! Lepiej zaoszczędzić trochę kieszonkowego i kupić The Conquerors. Podobna mi się to, jak do tego dodatku podeszli programiści. Po prostu profesjonalnie. Zaaplikowali sporo nowych rzeczy, poprawili trochę znane z AOE 2, a całość posiada dalej wyśmienitą grywalność. Obowiązkowa lektura dla gracza.

Ocena:

9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Microsoft

Dystrybutor:

Microsoft Polska tel. (022) 6286924

Internet:

http://www.ensemblestudios.com

Wymagania:

xP200, 32 Mb

Win 95/98, CD-ROM

Akcelerator:

nie trzeba

Plusy:

- jeszcze więcej wspaniałego, cudownego, rewelacyjnego AOE!!!
- trzy nowe tryby gry
- nowe rasy, kampanie, scenariusze, technologie etc.

Minusy:

- brak (poza tym, że to dodatek a nie AOE III)

Najpopularniejsza platformówka na rynku!

JAZZ JACKRABBIT 2

the secret files



49⁹⁰

Seria gier
Jazz JackRabbit 2
The Secret Files I
Zimowe Przygody
to doskonała rozrywka.

Mnóstwo dynamicznych,
naszpikowanych
niespodziankami
poziomów, setki
przezabawnych przygód...



DOSKONAŁY PREZENT

JAZZ JACKRABBIT 2

ZIMOWE PRZYGODY



49⁹⁰

... tryb
jednego lub
wielu graczy w
kilku trybach
współdziałania.

Troje
bohaterów:
Jazz, Spazz i
Lori. Edytor
poziomów...

'Po prostu fajna
rodzinna platformówka'

(CD Action)

całkowicie
po polsku

Wymagania: P90, Win: 95/98.
Wysyłka do 24 godzin od
zamówienia. Doliczamy
7 zł kosztów pocztowych.

L. K. Avalon, tel: (17) 856 77 67

email: office@lkavalon.com www.lkavalon.com

Emergency

Room: Disaster Strikes Earthquake

Emergency Room jest kolejnym symulatorem życia szpitalnego. Niektórzy z Was pamiętają może grę Live or Death? Był taki symulator chirurga na Amigę i (chyba?) PC. Wydać się może, że pomysł jest nieciekawym, jednak na Zachodzie ilość sprzedanych oryginalnych egzemplarzy przekroczyła ćwierć miliona sztuk. Na naszym rynku taka sytuacja to bardzo daleka przyszłość, jednak uważam, że gra jest na tyle interesująca, by zdobyć sobie sympatyków.

Couek

Pewnie wielu z Was oglądało kiedyś serial Emergency (zwany również "Oстрым дызюрем"). Gra posiada klimat właśnie tego serialu. Któż z nas nie chciałby się wcielić w rolę dr. Greena, Rossa czy choćby siostry Hawthaway? Właśnie teraz jest na to okazja. Fani serialu Emergency na pewno się nie zawiodą (nie myślcie tylko, że gra jest komputerową wersją tego serialu! Łączy je tylko miejsce akcji - szpital). ER posiada swój specyficzny klimat dzięki filmowym wstawkom. Na początku miałem wrażenie, że oglądam film, zamiast grać w cokolwiek. Jednak te wstawki są całkowicie na miejscu. Pozwalają odczuć, że jest się w prawdziwym szpitalu, będąc prawdziwym lekarzem.



W grze naszym zadaniem będzie szybkie udzielanie pomocy potrzebującym. Po dotarciu na teren wypadku, będziemy musieli wybrać jednego z trzech pacjentów (poczynając od tych najbardziej poszkodowanych), a następnie mu pomóc. Na początku musimy stwierdzić co dolega pacjentowi. Później delikwent zabierany jest do szpitala. Dopiero tam zaczyna się prawdziwa zabawa. Po przyjeździe na miejsce musimy postawić diagnozę i podjąć odpowiednie działania. Do dyspozycji mamy pokój diagnostyczny, pokój prześwietleń, laboratorium i salę operacyjną. Dostępne wyposażenie jest naprawdę spore, jednak... brakuje wielu podstawowych rzeczy. Np. nie będziemy mieli do swojej dyspozycji skalpela :(Byłem tym faktem szczerze zawiedziony, ponieważ moja ciekawość, jak programiści odwzorują wnętrze pacjenta (szczególnie pacjenta o bogatym wnętrzu :)), nie została zaspokojona. Tu Life & Death wygrywa w cuglach, gdyż umożliwiał np. operację ślepej kiszki i to wedle wszelkich kanonów sztuki lekarskiej.



Na początku gracz jest studentem medycyny, aby w końcu stać się prawdziwym doktorem. Za każdego wyleczonego pacjenta dostaje się punkty, które pomogą wspinać się po szczeblach kariery. Za każde poprawne dzia-



łanie na pacjencie dostaje się bonusik. Im więcej ich zbierzemy, tym więcej punktów dostaniemy po skończeniu zabiegów. Jednak jest i drugi koniec stetoskopu. Za każde błędne działanie otrzymujemy bonus... ujemny. Dziwne jest tylko, że pacjenci umierają rzadko, i aby tego dokonać, trzeba naprawdę być niedoświadczonym lekarzem, mi zdarzyło się to tylko raz - na początku gry (w Life & Death pacjenci padali jak muchy, co zmuszało gracza do heroicznych wysiłków i autentycznego zgłębiania zasad udzielania pomocy).

Może się wydawać, że gra jest zbyt trudna. Ale nie. Do świata gry wprowadza nas całkiem niezły tutorial. Oprócz tego do dyspozycji mamy bibliotekę, w której dowiemy się jak należy postępować w danym przypadku. Tak więc gracz nie powinien czuć się zagubiony. Po godzinie gry nabierzemy takiej wprawy, że nawet najcięższy przypadek będzie dla nas błahostką. A przypadków jest całkiem sporo: począwszy od zwykłych kłopotów z oddychaniem i małych zadraśnień, poprzez oparzenia i złamania, a skończywszy na ranach postrzałowych. Naprawdę jest w czym wybierać.

Grając w ER czuję jednak pewien niedosyt. Przede wszystkim brakowało mi interakcji. Nie można było rozmawiać z pacjentem... A przecież tym się różni lekarz od weterynarza, że przed diagnozą może znacznie skorzystać na tym, że pacjent opisuje mu swoje dolegliwości. Poza tym wszelkie przypadki obrażeń były podobne do siebie i wymagały praktycznie tego samego postępowania, więc szybko popadamy w rutynę i znużenie. Kolejnym niedosytem jest praktycznie brak animacji, nie licząc filmowych wstawek. Do grafiki nie mam większych zastrzeżeń. Szpital wygląda bardzo realistycznie (powiedziałbym nawet, że przesadzono ze sterylnością pomieszczeń). W filmikach zaś występują żywi aktorzy.

W sumie, mimo kilku wad, gra jest ciekawa i oryginalna. Szkoda tylko, że wykonawcom zabrakło albo funduszy, albo chęci, by z "niezłej gierki" uczynić znakomitą grę...

Ocena:

6+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Legacy Interactive

Dystrybutor:

Legacy Interactive

Internet:

<http://www.legacyinteractive.com/>

er 2.html

Wymagania:

Pi1 200 MHz, 32 Mb Ram, Win 95/

98, DirectX, QuickTime

Akcelerator:

nie trzeba

Plusy:

- Idea
- Originalność
- Ratujemy życie, a nie zabijamy...

Minusy:

- Dość szybko się nudzi
- Za mała interaktywność
- Brakło rozmachu

SCHIZM

P R A W D Z I W E W Y Z W A N I E

LABORATORIUM KOMPUTEROWE AVALON PRZEDSTAWIA

SCHIZM: PRAWDZIWE WYZWANIE

NOWĄ GRĘ TWÓRCÓW NAJLEPSZYCH POLSKICH GIER PRZYGODOWYCH
"REAH" I "A.D. 2044" POWSTAŁĄ WE WSPÓŁPRACY Z MISTRZAMI FANTASTYKI
NAUKOWEJ: TERRYM DOWLINGIEM I TOMASZEM KOŁODZIEJCZAKIEM.
GRA NA PŁYTACH DVD I CD W SPRZEDAŻY JESIENIĄ 2000 ROKU.

WWW.SCHIZM.COM

LK AVALON

WARLORDS BATTLECRY



Serie popularnych gier mają to do siebie, że ich fani strasznie nie lubią, gdy wprowadza się do nich JAKIEKOLWIEK zmiany. Nawet te najdrobniejsze (w dodatku na lepsze) są przyjmowane przez graczy kręceniem nosem i komentarzami "A po co zmieniać coś, co jest doskonałe?". W wielu przypadkach mają rację, bo znam kilka przypadków, kiedy to całkiem dobra seria została zepsuta przez inwencję twórczą programistów. [Np. Steel Panthers :(- Mac Abra]. Dlatego maniacy serii Warlords ze zgrozzeniem i oburzeniem przyjęli wiadomość o tym, że kolejna część tej gry będzie RTS-em.

Ulver

Nie wiem, jak bym zareagował na wieść o tym, że następna część cyklu HoMM ma być trójwymiarowym RTS-em lub, że Unreal 2 będzie TTP. Na szczęście nie muszę się martwić takimi problemami i mogę podejść do recenzji Warlords Battlecry na całkowitym luzie. Nigdy nie grałem w żadną część Warlords z maniackim zacięciem. Stąd nie jestem fanatykiem tej serii i nie jestem tym samym uprzedzony do Battlecry. Mogę więc obiektywnie ocenić tę grę.

Zresztą, tak między nami mówiąc, Battlecry NIE JEST wcale kontynuacją serii Warlords! Czwarta część cyklu zostanie wydana w przyszłym roku, a Battlecry jest tylko erteosem rozgrywanym w świecie Warlords. Po tym wyjaśnieniu z

pewnością wielu z Was oddechnęło z ulgą. Muszę jednak pośpieszyć z drugim sprostowaniem. Kasę na Battlecry wyłożyła firma Mattel Interactive, która jest częścią korporacji Mattel. A czym zajmuje się firma Mattel na co dzień? Co jest ich największym skarbem? Oczywiście laleczka Barbie! Nie, nie chodzi mi o Pamelę Anderson czy inną laskę, ale o prawdziwie plastikową zabawkę. Co to



ma jednak wspólnego z Battlecry? Otóż, bardzo dużo. Przynajmniej według mnie. Oto efekt moich rozmyślań po kilku dniach gry w Battlecry. Firma Mattel doszła do słusznego skądinąd wniosku, że na grach komputerowych można zarobić równie wielkie pieniądze jak na Barbie. Dlatego postanowili zainwestować w jakąś grę. Kolesie od marketingu zrobili mały wywiad i podsunęli pomysł, aby postawić na RTS i to najlepiej o jakimś uznanym tytule. Wybór padł na Warlords i takim oto sposobem mamy Battlecry.

Po tych wyjaśnieniach będzie Wam łatwiej przełknąć mój tekst. Nie ma co się patyczkować, bo mamy do czynienia z grą niewiele wyrastającą ponad przeciętność. Miałem większe nadzieje związane z Battlecry - tytuł Warlords w końcu zobowiązuje. A Battlecry mimo kilku ciekawych pomysłów (ale znanych już w innych grach) nie jest niczym specjalnym. Tryby rozgrywki bliźniaczo podobne do innych RTS-ów, czyli Tutorial, Multiplayer (IPX, TCP/IP, modem, Internet), Editor (edytować można zarówno mapy jak i całe scenariusze), Skirmish (dowolny scenariusz lub mapa na której możesz się zmierzyć z pięcioma komputerowymi przeciwnikami) i kampania: The Tears Of Dawn. Kampania, w której możesz się opowiedzieć po stronie dobra lub zła, składa się z sześciu części podzielonych na epizody. Jej fabuła, prawdę mówiąc, nie jest zbyt istotna. Napisałem o niej przy okazji zapowiedzi Battlecry, więc nie będę się powtarzał. Kto chce się czegoś dowiedzieć, niech zajdzie do piwnicy po archiwalne numery CDA [5/00]. Muszę jednak przyznać, że Battlecry jest chyba pierwszą grą w której większą przyjemność sprawiła mi gra w pojedyncze misje oraz multiplayera niż kampania. Ta to ciąg schematycznych misji,



lają z łuku, ale w walce wręcz są bez szans. Barbarzyńcy z kolei sprawnie wymachują bronią, ale nie grzeszą inteligencją. Po zaliczeniu pierwszej misji określamy też profesję bohatera. Może on zostać wojownikiem, złodziejem, czarodziejem lub kapłanem. W czasie gry napotykamy także elementy znane nam chociażby z Diablo. Gdzieś tam leżą samotne skrzynie w których można znaleźć ekwipunek, np. tarcze, miecze czy hełm. (Czyż nie pisałem, że wszystkie pomysły były już wcześniej wykorzystane w innych grach? Ludzie siedzący w tym gatunku gier na pewno od razu wyłapują podobieństwa...).

Bohater posiada też pewną umiejętność znaną wcześniej z Age Of Empires (używali jej kapłani). Chodzi mi o "convert", czyli jakby to napisać po polsku "obejmowanie w posiadanie". "Konwertować" musimy każdą napotkaną kopalnię. Trochę (no dobra, powiem szczerze BARDZO!) to uciążliwe. Pożera sporo czasu i zdarza się w dodatku, że w czasie tej czynności nasz bohater jest atakowany przez wroga. Jako że jest właśnie zajęty, łatwo go stracić. Czynność ta działa w drugą stronę. Wroga może w każdej chwili zapanować nad kopalnią lub budynkiem

Warlords

Seria Warlords jest jedną z najdłuższych w historii gier komputerowych. Pierwsza część cyklu ukazała się w roku 1989. Trzy lata później na półki sklepowe trafił sequel Warlords 2, a potem kolejne części. Warlords 2 Deluxe w 1994, Warlords 3: Reign Of Heroes w 97 i Warlords 3: Darklords Rising w 1998. Kolejna, oparta na schemacie strategii turowowej, część Warlords ukaże się w przyszłym roku.



gracza. Atutem herosa, wyróżniającym go spośród innych postaci Battlecry, jest umiejętność rzucania czarów (o ile posiada taką umiejętność). Bohaterowie wystę-



identycznych jak w innych tego typu grach. Natomiast single mapy i multiplayer to coś bardziej ekscytującego. Nie tylko możesz wybrać teren zmagania, Al wroga, ilość przeciwników, liczbę surowców, ale przede wszystkim reguły zwycięstwa. Jest ich aż dziesięć. Od typowego "zabij wszystkich wrogów" poprzez "zbuduj zamek piątego poziomu", czy "sam przeciwko wszystkim" aż po "zbierz X surowców". Tak jak wspominałem zapewnia to lepszą zabawę niż kampania.

Przed ukazaniem się Battlecry programiści obiecywali, że będziemy mieli do czynienia z erateem nacechowanym silnymi wpływami RPG. I tak w rzeczywistości jest. Nasz bohater (którego sam tworzysz) dysponuje typowymi dla RPG statystykami jak siła, sprawność, inteligencja, charyzma oraz rosnące z upływem gry doświadczenie. Nie bez znaczenia jest także jego rasa. Oczywiście każda z ras ma swoje słabe i mocne strony, zalety i wady, które potem mają wpływ na rozgrywkę. Elfy są szybkie, dobrze strze-





pują, a jakże, również po drugiej stronie barykady. Pół biedy jeśli są to cienie Bolki (w początkowych epizodach), kłopoty zaczynają się, gdy są to napakowani doświadczeniem złomkowie.

Nie zabrakło w Battlecry kwestów. Podczas wędrówki po mapie natkniesz się na piramidy i grobowce, w których są ukryte dobrze strzeżone skarby. Poza elementami RPG mamy jednak do czynienia z typowym erteensem. Zamiast rozpisywać

się o tej części gry powinienem użyć tylko jednego zwrotu - Warcraft 2. Nic więcej nie trzeba dodawać. Zabawa polega na gromadzeniu surowców, budowaniu nowych jednostek i budynków militarnych oraz wyzyskaniu oddziałów wroga. Nic dodać, nic ująć. Warto jedynie nadmienić, że każda z ras wymaga innych nakładów surowców do rozwoju. Do produkcji Krasnoludów potrzebujesz dużo złota i metalu, do tworzenia nowych oddziałów Barbarzyńców metalu i kamienia. Ale niespodzianka, prawda? W kwestii "budowlanej" mam zresztą pewne zastrzeżenia. Nie podoba mi się, że oprócz chłopów, którzy zajmują się budowaniem i wydobywaniem surowców, stawianiem struktur zajmuje się bohater. Dziwne. Według mnie powinien on się zajmować walką (dlatego wkurza mnie też to nieszczęsne "konwertowanie", tym powinien się zajmować np. kapłan!), a nie pracą zarezerwowaną dla po-

spółstwa. A skoro o pospółstwie mowa... ciekawa jest funkcja owych chłopów. Wydobywanie surowców odbywa się automatycznie. To znaczy wystarczy, że odkryjesz kopalnię, a surowiec jest już wydobywany. Jeżeli przypiszesz chłopów do jakiejś kopalni, to zwiększa się (tylko lub aż), szybkość wydobywania. Wszystkie pozostałe elementy RTS są w mniejszej lub większej mierze ściągnięte z Warcraft 2 i Age Of Empires.

Pozytywnie zaskoczyło mnie AI komputera. Battlecry sprawia wrażenie gry dla młodszych graczy, ale AI kompa jest więcej niż przyzwoite. Nasza maszyna gra bardzo agresywnie i bez przerwy - i sensownie - atakuje. Nie czeka na ruchy gracza, ale sama angażuje się w akcje ofensywne. Nawet na najłatwiejszym poziomie trudności, nie mówiąc już o najtrudniejszym. Ile razy rozpoczynałem od nowa niektóre epizody, to pozostanie moją słodką (a raczej gorzką) tajemnicą. Wytknął za to autorom muszę niezbyt przyjazny interfejs. W zasadzie jest on taki jak w innych erteesach, ale jest w nim kilka niewygodnych rozwiązań. Podam przykład: grałem sobie, gdy zadzwonił telefon. Kliknąłem na opcjach i zatopiłem się w rozmowie. Po chwili rzuciłem okiem na monitor, a tam gra toczy się dalej w najlepsze... Okazało się, że trzeba jeszcze w menu zaznaczyć pauzę. Co za głupota! Takich buraczków jest więcej.



Rasy

Dark Elves - zła i bardzo groźna rasa. Na ich armię składają się Dark Infantry, Dark Archers, Dark Riders, Ancient Wisps, Sorcerers, Assassins, Blackguards, Phoenix, Harpies i Dragons. Większość z ich jednostek nie jest zbyt silna, ale Sorcerers są najsilniejszymi jednostkami magicznymi, które biorą udział w grze. Z kolei Assassins są śmiertelnie skutecznymi zabójcami. Blackguards dobrze sprawdzają się w walce z Elfami. Do ich zwerbowania potrzeba różnych produktów. Budynki ich są tanie w budowie, ale niestety nie można ich naprawiać.

Orcs - orki mają chyba najbardziej zróżnicowaną armię. W jej skład wchodzi Goblins, Orcs, Wolfraiders, Basilisks, Trolls, Ogres, Goblin Shamans, Giants, Bats, Harpies i Dragons. Jednostki Orków są szybkie w produkcji i w pierwszej fazie gry chyba tworzą najsilniejszą armię. Orki bardzo dobrze sprawdzają się w walce z Elfami. Do ich zwerbowania potrzeba różnych produktów. Budynki ich są tanie w budowie, ale niestety nie można ich naprawiać.

Minotaury - armia Minotaurów w zasadzie niczym specjalnym się nie wyróżnia, poza najlepszymi możliwościami rozwoju. Jej armię reprezentują Minotaurs, Basilisks, Goblin Shamans, Minotaur Kinks, Bats, Griffons i Dragons. Do stworzenia armii Minotaurów potrzebujesz dużo metalu.

Wood Elves - jak w każdej innej grze miłośnicy przyrody. Armia Leśnych Elfów to Forestguard, Gledwardens, Woodriders, Ancient Wisps, Treants, Pixies, Sprites, Dryads, Phoenix, Griffons i Dragons. Wojska te są szybkie, znakomite w rozpoznaniu, ale słabe w walce bezpośredniej, a zwłaszcza z użyciem białej broni. Tę słabość wynagradza im znakomite posługiwanie się lukami. Leśne Elfy są najlepszymi łucznikami w grze.

Dwarves - krasnoludy są prawdziwymi twardzielami. Mocni w walce wręcz i odporni na magię. Słabością Krasnoludów jest szybkość, a raczej jej brak, są koszmarnie powolne. Nie ma wśród ich oddziałów kawalerii. Ciężko jednak poradzić sobie z ich umocnieniami. Budowle Krasnoludów są najsolidniejsze w Battlecry. Również są doskonałymi robotnikami i pracują dwa razy lepiej niż przedstawiciele innych ras. Do ich produkcji potrzebujesz dużo złota i metalu. W armii Krasnoludów walczą Runners, Warriors, Berserkers, Crossbowman, Lords, Eagles, Griffons i Dragons.

Barbarians - oddziały Barbarzyńców przemieszczają się szybko, a ich kawaleria produkuje się bardzo szybko. Niestety, w ich armii nie ma jednostek posługujących się magią. Do ich rekrutacji będziesz potrzebował metalu i kamienia. Po stronie Barbarzyńców walczą Riders, Barbarians, Minotaurs, Reavers, Eagles, Pegasi i Dragons.

High Elves - bardzo dumna rasa z wielkimi ambicjami. Jednostki są tanie i szybkie w produkcji. Trochę gorzej jednak walczą i praktycznie tylko ze Smokami dają sobie bez problemu radę. W armii są takie jednostki jak Iceguard, Longbowman, Dragon Knights, Druids, Ancient Wisps, Unicorns, Moonguards, Phoenix, Pegasi i Dragons. Do produkcji High Elves jest wymagana spora ilość kryształów.

Undead - rasa dysponująca bardzo silną armią w skład której wchodzi Bats, Harpies, Dragons, Skeletons, Zombies, Vampires. Dodatkowo Szkieletory możesz przeistaczać w Wights, Wraiths, Shadows, Liches i Slayer Knights. Rekrutowanie Umarłych sporo kosztuje, ale za to otrzymujesz silnych wojaków nie popadających nigdy w panikę. Do zwerbowania potrzeba sporych nakładów metalu i kryształów.

Oprawa graficzna Battlecry jest niezła, lecz wydaje mi się trochę taka... plastikowa. Zwłaszcza budowle wyglądają jak plastikowe zabawki. (Mattel... :)). Brakuje im szczegółów (podobnie jak postaciom). Nie ma tego realizmu, którym odznaczało się np. Age Of Empires. Blado prezentują się także tzw. efekty specjalne. Sorry wielkie, ale ogień czy efekty rzuwania czarów o klasę lepsze widziałem w Majesty czy nawet przyprószonym siwizną Warcraft 2. Może jednak przesadzam rozpieszczony ostatnimi arcydziełami grafików Majesty czy Dark Reign 2? Nevermind. Dla mnie grafika Battlecry jest zbyt cukierkowa i basta! Irytuje mnie też animacja postaci. Trudno ich sposób poruszania zakwalifikować do super naturalnego. Podoba mi się za to filmik wprowadzający. Jest nie tylko dopracowany graficznie, ale ma też "tolkienowski" klimat. Sfx i muzyka dobra, ale niczym specjalnym nie rzuca na kolana. Po pewnym czasie odzywkę wojowników zaczynają drażnić. Cóż, tak to już jest w erteesach, że ciągle słychać te same speechy...

Tak na dobrą sprawę to nie wiem co myśleć o Warlords Battlecry, ani jaką ocenę końcową wystawić. Z początku gra mi się bardzo nie podobała i miałem ochotę po niej ostro "pojechać". Jednak z upływem czasu coraz mocniej mnie wciągała i godziny przed monitorem niezauważalnie zaczęły pędzić jak oszalełe. Okazało się, że mimo całej swojej prostoty Battlecry jest solidnym erteensem. Dobrym dla początkujących graczy, którzy mogą się zaznajomić z tym gatunkiem, Starzy wyjadacze mogą marudzić, ale myślę, że i ich zainteresują elementy RPG zawarte w Battlecry. Wpływają one znacząco na grywalność. W sumie nie mam do czynienia z przebojem, ale z grą ze środka pierwszej ligi, co daje końcową ocenę siedem, no... siedem plus, bo jednak gra się przyjemnie.

PS. Dla tych, którzy pytają się Smugglera, co jest grane z moją xywką. Eld mi się znudził - postanowiłem zwyczajnie sobie zmienić. Od tego numeru będę się podpisywał Ulver lub Bambino de Bodom. ☐



Ocena:

7+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Mattel Interactive

Dystrybutor:

Play IT tel. (018) 4440560

Internet:

http://www.warlordsbattlecry.com

Wymagania:

P 233, 64 MB RAM, WIN 95/98/

00, 4x CD, karta graficzna

Akcelerator:

wymagany

Plusy:

- w przyszłym roku ukaże się lutowa Warlords 4
- dla małych i średnich poziomów doświadczalnych
- elementy RPG

Minusy:

- mała oryginalność
- niezbyt ergonomiczny interfejs
- grata i animacja w strefie stanów średnich
- wykorzystuje "nośną" nazwę Warlords



POKEMON
El Hazard
DRAGON BALL
Cowboy Bebop
TEKNOMAN

w październikowym
numerze Kawaii

pika!
pika!

Kawaii

pierwszy POKEMON złapany w Polsce

WWW.KAWAII.COM.PL



3D Bowling USA

Gatunek: arcade/sim
Ilość CD: 1
Ocena: 7
Wymagania minimalne: P166, 32 MB, akcelerator
Graliśmy na: P366, 64 MB, Win 98, TNT 2 32 MB
...I: Toczyła się żwawo.



Uwagi:
Smuggler: Zdecydowanie wolę kregle w naturze. A propos, dawno nie byliśmy, chłopaki...
Yasiu: Dalej mnie głowa boli od tego ciosu kulą...
Gem.ini: Kregle bez bólu kregów - to nie to!
McDrive: No i nie można sobie upuścić kuli na nogę - skandal! Kuli? To nie był wisior do kluczy?



3D Ultra Pinball: Thrill Ride

Gatunek: pinball
Ilość CD: 1
Ocena: 8
Wymagania minimalne: P133, 32 MB RAM
Graliśmy na: C300, 64 MB RAM
...I: hulało bez zarzutu.

Uwagi:
Ugly Joe: Pinball jak pinball...
Yasiu: O nie, coś w nim jednak jest...
Gem.ini: No proszę, wciąż, po takim laniu jakie mu sprawilem, potrafi przyznać, że podobało mu się... :)
Czarny Iwan: W tym gatunku nie już się nie wymyśli. Przekonałem się o tym po raz kolejny.
Jedi: Racja, lepiej zagrajmy w Tetrisa...



Age of Empires 2: The Conquerors Expansion

Gatunek: RTS
Ilość CD: 1
Ocena: 9
Wymagania minimalne: P200, 64 MB RAM, Win
Graliśmy na: C433, 128 MB RAM, TNT2
...I: Śmigaaalal



Uwagi:
Mac Abra: Każdy, kto lubi AoE - do sklepów!
Yasiu: A kto nie lubi - do kopalni!
Gem.ini: DD - Dodatek Doskonały!
Czarny Iwan: Znowu możesz mieć swoje małe, śliczne imperium. Na chwilę można odłożyć łowiane żołnierzyki.
Jedi: No i możesz wypowiedzieć wojnę sąsiadowi, gdy masz zły dzień.



Allen Nations

Gatunek: RTS
Ilość CD: 1
Ocena: 6
Wymagania minimalne: P233, 32 MB RAM, Windows 95/98
Graliśmy na: P300, 64 MB RAM
...I: Nie było na co narzekać



Uwagi:
Mac Abra: Gdyby ta cała gra była równie oryginalna i dowcipna jak intro... ech.
Ugly Joe: Fajny, ale standardowy do bólu RTS.
Yasiu: Za marnowanie dobrych pomysłów ludzie z Neo mają u mnie sporego minusa
Czarny Iwan: Biedacy, już po nich :)



Asterix & Obelix: Take On Caesar

Gatunek: akcja w 3D
Ocena: 3+
Wymagania minimalne: P200, 32 MB RAM, akcelerator
Graliśmy na: Celeron 433, 128 MB RAM, Riva 32
...I: Wszystko OK. Chodzi, aż miło.



Uwagi:
Smuggler: Lepiej kup se komiks z Asterixem!
Jedi: Nieprawda! Lepszy jest „Kajko i Kokosz”!!!
J.I.L.T.: Jeszcze mi słabo... Asterix sprofanowany taką grą...
blo0d: Porażka. Robione tylko dla kasy i bez żadnych ambicji.
Ugly Joe: Gra dużo gorsza od filmu - a film przecie cieni...
Czarny Iwan: Masz 3 lata? Spodoba ci się.



Beach Head 2000

Gatunek: strzelanina w 3D
Ocena: 2
Wymagania minimalne: P233, Win 95/98, 32 MB Ram, CDx8
Graliśmy na: C366, 128 MB, Win 98, CDx40
...I: Chodzi jak naoliwiona.

Uwagi:
Smuggler: W miarę efektowne wizualnie - ale ja tęsknię do wersji z C-64... Dla mnie 4/10, może 4+ ...



Dino Crisis

Gatunek: akcja/TPP
Ocena: 7/10
Wymagania minimalne: P 233, Win 95/98, 64MB RAM, akcelerator
Graliśmy na: C366, 128 MB RAM, Win 98, TNT2
...I: I chodziło szybko



Uwagi:
Ugly Joe: Tylko 640x480? Hm.
Smuggler: Po godzinie miałem dość.
Yasiu: A Czarny Iwan wprost przeciwnie :)
Gem.ini: IMO - crap.
Jedi: Nie mam zdania, ale lubię się dopisywać :)
blo0d: Grać raczej na PSX, z padem w ręku...
Czarny Iwan: Świetna. Trzyma w napięciu i dobrze się gra. Dinozaury przerażające!



Ground Control

Gatunek: RTS w 3D
Ocena: 9 + znak jakości
Wymagania minimalne: P200, 32 MB Ram, Win 95/98, CDx4
Graliśmy na: C366, 128 MB, Win 98, TNT 2 32 MB
...I: Żadnych uwag krytycznych.

Uwagi:
Mac Abra: Robi wrażenie!!! Jeden z najlepszych RTSów w tym roku.



Hype: Time Quest PL

Gatunek: arcade 3D
Ocena: 6+
Wymagania minimalne: P200, 32 MB, CDx12, Win 95/98/NT, akcelerator (Glidel)
Graliśmy na: C366, 128 MB, Win 98, TNT2, CDx40
...I: Chodzi, aż furczy!



Uwagi:
Ugly Joe: Poprawne... gdybym miał 10 lat, to może bym się jarał...
Czarny Iwan: Mam 20 parę, jaram się.
Einherjer: Mnie się podoba. Może dlatego, że za moich czasów Lego można było kupić tylko w Pewexie.
Jedi: Hmm... rozwija wyobraźnię?
Anakha: Dłaczemuż, ach dłaczemuż, nie można zapisać gry, kiedy się chce?



Jane's F/A18

Gatunek: symulator lotu
Ocena: 7
Wymagania minimalne: P2-266, win 95, 64MB RAM, karta graficzna 4Mb
Graliśmy na: C450, 128 Mb Ram, Riva TNT2 32Mb, Win 98, CDx40

...I: Przy maksymalnie podkręconych detalach ten konflikt to wcale nie jest dużo... Gdy detale się da na średni poziom, gra bardzo odczuwalnie przyspiesza.

Uwagi:
Einherjer: Nasi młodzi czytelnicy niechaj trenują. Może jak pójdą do wojska, to będą latać na „efkach”?
Gem.ini: Brakuje polotu.
Jedi: Nie przepadam za tego typu gierkami, ale ta wygląda nie najgorzej.



Might & Magic VIII - Day of the Destroyer

Gatunek: RPG
Ocena: 6
Wymagania minimalne: P200, 64 MB Ram, W95/98/NT, DirectX, CDx4
Graliśmy na: C400, 128 MB RAM, Win 98,
...I: Najmniejszych problemów nie było...

Uwagi:
Ugly Joe: Odgrzewany stary bigos...
Einherjer: Seria M&M od jakiegoś czasu to równia pochyła... w dół.
La Masquerade Infernale: Na emeryturze będę grał w M&M MCXX!
Jedi: Na początku bardzo lubilem tę serię, ale ostatecznie straciłem zapał.



Motocross Madness 2

Gatunek: symulacja jazdy motocyklem
Ocena: 7
Wymagania minimalne: Win 95/98, P233, 32 MB RAM, CD Bx, akcelerator
Graliśmy na: C400, 128 MB RAM, Win 98, TNT2
...I: 30-40 FPS (w 1024x768)

Uwagi:
Yasiu: Najjaśniej jest sprawdzać, czy panopek dalej poleci z siodełka...
Czarny Iwan: Porządny tytuł, lecz nie rewelacyjny.
Jedi: A propos motocykli: nie ma to jak Harley Davidson.
J.I.L.T.: Kicha :). Nie udało mi się koleśka w drzewo 'skomponować'. I to ma być realizm? :)



Soulbringer

Gatunek: RTS + RPG + akcja
Ocena: 8
Wymagania minimalne: P233, 64 MB Ram, Win 95/98 CD X 12, 1 GB na HDD, akcelerator
Graliśmy na: P233, 64 MB RAM, Win 98, Voodoo 2 8 MB, CDx40
...I: Chodziło całkiem nieźle!

Uwagi:
Ugly Joe: o! :) Gdyby nie było Diabło 2... :)
Yasiu: To by był linca na produkcję...
Jedi: Nie wiem, o co Wam chodzi, ale się zgadzam.
Simkin: Doskonale... a twórcy Diabło II mogliby sobie zobaczyć, jak należy animować postacie, by się nie poruszały po lokacjach niczym paralitycy na lodzie.



MDK 2

Gatunek: akcja 3D w TPP
Ocena: 9
Wymagania minimalne: P233, 32 MB RAM, 250 MB HDD, Win 95/98, Graliśmy na: C433, 96 MB, Win 98, TNT 2
...I: Czasem jednak gra zwalniała...

Uwagi:
Ugly Joe: Ja jednak wolę MDK 1. Nie wiem czemu, ale...
Jedi: Oj tak - MDK 1 to było lo, a część druga jakoś mnie nie przyciągnęła.



Majesty PL

Gatunek: symulacja królestwa? RTS + strategia + RPG?
Ocena: 9
Wymagania minimalne: P 166, 32 RAM, WIN 95/98, CDx4
Graliśmy na: C366, 128 MB, Win 98, CDx40
...I: Żadnych problemów nie było.

Uwagi:
Mac Abra: Trochę niezamierzonego humoru..., ale ogólnie dobra robota i świetna gra!
Yasiu: Warło wspomnieć, że Eld dzięki tej grze opuścił transmisję meczu w TV - a to koniec świata.
La Masquerade Infernale: Niech mnie Czarciodzwiedź capnie, jeśli to nie jest jeden z kandydatów do gry roku na mojej Top 10.
Einherjer: Przez Majesty nie oglądałem prawie połowy Euro 2000.
Kocham MAJESTY!!!
Jedi: Liczy się jakość, a nie ilość - zagrajcie w tę grę zamiast w 10 innych.
Czarny Iwan: Będziecie grać w tę grę? Powiedz wszystkim, że wyjeżdżasz.



Settlers III: Misja Amazonek

Gatunek: RTS + ekonomia
Ocena: 8
Wymagania minimalne: P 166, 32 MB RAM, Win 95/98
Graliśmy na: C300, 64 MB RAM, Riva TNT
...I: Bez zarzutu.

Uwagi:
Jedi: Amazonki lubią jeździć konno, wiecie?
J.I.L.T.: W końcu kobiety w Selllersach, ale dlaczego dopiero w dodatku do trzeciej części?
Mac Abra: Amazonki są OK. Settlersi są OK. Calość jest OK.



Traitors Gate PL

Gatunek: adventure
Ocena: 7 (za lokalizację)
Wymagania minimalne: P 233, 32 MB RAM, Win 95/98
Graliśmy na: C366, 64 MB RAM, Win 98
...I: W ogóle to chodziło - ale bez palcha nie pograsz!

Uwagi:
Smuggler: Takie rzeczy (błąd w PL wersji) nie powinny się zdarzać...
Anakha: Wycieczka do Tower za 69 PLN? Czemu nie?



Shogun: Total War

Gatunek: RTS
Ocena: 9 + znak jakości
Wymagania minimalne: P 233, 32 MB RAM, Win 95/98, akcelerator
Graliśmy na: C433, 128 MB RAM, Riva 32
...I: Bez problemów...

Uwagi:
Einherjer: Wspaniały i bardzo trudny miks rillażma ze strategią turową opartą w znakomitą grafikę i dźwięk.
Mac Abra: Josś... Im dłużej w to grasz, tym bardziej cenisz tę grę...
Gem.ini: Nasze szczęście, że skala nie pozwala na ukazanie łych charakterystycznych dla Japończyków oczu jak spodki ; PP
Jedi: Bliźniak Gem.ini! Tam można ująć fragmenty jednego z filmów najsłynniejszego japońskiego twórcy filmowego! Musicie w to zagrać!



Vampire the Masquerade: Redemption

Gatunek: akcja w 3D!
Ocena: 8
Wymagania minimalne: Windows 95/98, P233, 64 MB RAM, akcelerator
Graliśmy na: C366, 128 MB, Win 98, TNT 2
...I: Bez problemów.

Uwagi:
Smuggler: Cieszy oczy. Czy to wystarczy?
Gem.ini: Nie sprostał oczekiwaniom...
Yasiu: Nawet nie próbował...
Ugly Joe: Czemu wszyscy dolujecie tę grę? Ja się pięknie przy niej odreagowałem ze stresów...
Anakha: Szkoda, że twórcy nie przewidzieli możliwości spoglądania w górę. Ale w sumie zabawa przednia. I rzeczywiście cieszy oczy. I wystarczy!
Czarny Iwan: Porządna gra na kilka wieczorów, ale dnia byłoby szkoda.

Nox

Solucja dla postaci Czarodzieja (Wizard) - cz. 1

Najstańszy fizycznie ze wszystkich bohaterów, musi zdać się raczej na przebiegłość i podstęp oraz na swoje zaklęcia (nie mam tu bynajmniej na myśli tych, co się kończą na za-wiesiste ...mać!). Pokonanie Hekuby i jej stugusów to sprawa niełatwa, ale możliwa. Czarodziej potrafi się uzdrawiać, a dzięki umiejętności stawiania się niewidzialnym, umie się przemknąć bezpiecznie obok wielu, najbardziej niebezpiecznych i obleśnych drani czy bestii. Nie znaczy to wcale, że trzeba unikać spotkań ze wszystkimi potworami - wiele z nich ma słuszne powody, by się obawiać Czarodzieja - ale przeważnie, zamiast wdawać się w awantury, lepiej Czarodziejowi uciekać albo przekradać się chytliwym i tyłkiem.

El General Magnifico

Zdrowie: takie sobie
Magia: bardzo wielka
Siła: kiepska
Szybkość: nieduża
Sztuka przetrwania, dzięki użyciu Zaklęć.

Podczas pierwszych przygód Czarodziej musi zdać się na swe zaklęcia, które wykonują brudną robotę za niego. Magiczne pociski potrafią mocno przerzedzić tłum nacierających na Czarodzieja stworów (nietoperze i pajęczaki), sam zaś nasz bohater powinien mieć, jak to się kiedyś mówiło, "dobry charakter w nogach", by uciekać przed większością stworów, ostrzeliwując ich zajądnie przez ramię. Bardzo ważna dla czarodzieja jest szybkość, więc kupuj wszystko, co jej sprzyja - np. Buty Skorochoły. Co prawda możesz je i znaleźć - do brzo ludzkie sporo tu i ówdzie zostawili.

Kiedy już opanujesz stawianie się Niewidzialnym, używaj tego Czarar tak często, jak tylko się da... Przekradaj się i wyszukuj miejsca, skąd możesz zaatakować szybko, skutecznie i bezlitośnie. Nie ma co liczyć na sympatię, nikt cię tu nie polubi, dlatego bij wszystko do wysokości trawy albo niżej. Wynajduj miejsca, gdzie nieprzyjaciele będą musieli atakować pojedynczo i ustawiaj w nich rozmaite - niemiłe dla nich! - niespodziewanki. Przeciwko pojedynczym wrogom nieźle jest użyć pierwszej zaklęcia oszałamiającego, a dopiero potem przywalić z grubej rury, ogłupiałego wroga łatwiej trafić np. Fireballem.

Aby umknąć potężnemu wrogowi, uczyni się niewidzialnym albo rzucić na niego jakieś zaklęcie oszałamiające, a potem rzucić się do ucieczki. Później ruszaj (ciągle niewidzialny) w dowolnie wybranym kierunku - nieprzyjaciele cię nie usłyszą.

Wykorzystuj często czar Zamknięcia (Lock). Pozostając niewidzialnym, możesz zamknąć drzwi i używać na wroga czarów ofensywnych przez zamknięte drzwi - on zaś choćby się zwajał, nic ci nie zrobi!

Pas Czarów.

Podczas gry, stwórz sobie pas czarów, który składa się z zestawu zaklęć obronnych (Force Field, Invisibility, Protection Against Poison i tak dalej), które chcesz mieć pod ręką przy Manaratorach (Generatorach Mana). Niech to będzie twój pas wtórny - do pierwszego rzędu wetknij zaklęcia ofensywne (Confuse, Lightning, Fireball, Magic Missiles). Gdy będziesz nieopodal Manaratora, przejdź do pasa defensywnego i rzuć te czary na siebie - ostatni niech będzie czarem niewidzialności.

Po drodze do celu będziesz się natykał na rozmaite beczutki, ale Czarodziej nie mogą zabierać ze sobą za wiele broni. Aby niepotrzebnie nie niszczyć oręża, używaj do otwierania beczułek gołych pięści. Zabieraj ze sobą zapasowe opończe, płaszcz i szaty. Wkraczając w nowy rejon, spróbuj się domyślić, jakie stwory mogą w nim się panoszyć i włoż odpowiednie odzienie (chroniące, na przykład przed jadem pajęczym czy ukąszeniami szerszeni). Sprawdzaj, czy szaty się nie niszczą i, w razie potrzeby, wdzień coś nowego.

Aby nie tracić za wiele czasu na odszukiwanie Manaratorów, odżywiaj się regularnie, pożywając jabłka i steki, nie uzdrawiaj sam siebie bez koniecznej potrzeby. Niekiedy wystarczy tylko poczekać, by odzyskać zdrowie, odtworzyć zapas Mana, czy się uleczyć z jadu. Jeśli uprzesz się, by używać tylko napojów i zakłęb, zostawisz mnóstwo jabłek i steków, które po prostu zgniją - a nie chcesz chyba zanieczyszczać środowiska!

Nie żałuj pieniędzy na wydatki u napotkanych Kramarzy.

Najważniejsza jest Naprawa (Repair), ale resztę wydawaj na zakup użytecznych pergaminów, dotyczących rozmaitych bestii, ksiąg czarów i odzieży. Nie próbuj oszczędzać - pod koniec gry nie znajdziesz Superkramu, gdzie pocziwy Kramarz zaproponuje ci Coś Niebywałego. Skąpcy i dusigrosze nie zostają Bohaterami!



Tworzenie Pułapek

Czarodziej - w odróżnieniu od innych postaci - potrafi tworzyć i konstruować pułapki. Możesz je powoływać do istnienia klawiszem T - po jednej na raz. Możesz je także zabierać ze sobą i przenosić gdzie indziej, jeśli na takową się natkniesz (ważą tylko 10 jednostek). Kiedy spotkasz jakiegoś twardziela, spróbuj go zwabić na zastawioną wcześniej pułapkę. Podkradnij się jak najbliższej (pozostając niewidzialnym) i ustaw ją w dogodnym miejscu - niech pułapka zrobi za ciebie przynajmniej część roboty.

Jednocześnie możesz użyć tylko określonej (i zależnej od poziomu rozwoju twojej postaci) liczby zaklęć, więc nie trać energii na ustawianie zbyt wielu pułapek w jednym miejscu. Zwłaszcza, że niekiedy możesz się doczekać reakcji łańcuchowej - zbyt blisko siebie ustawione pułapki niepotrzebnie wyzwalają jedna drugą.

Solucja szczegółowa

Wybierając postać Czarodzieja, będziesz używał zaklęć i pułapek. Do odniesienia Sukcesu, trzeba będzie poszukiwanie nowych czarów i kombinacji zaklęć, które w sumie dadzą skuteczne pułapki.

Rozdział 1 - Czarodziej Horvath

Musisz znaleźć Arcymaga Horvatha. Zaczynasz na plaży, gdzie Kapitan zleca ci odszukanie jego starego przyjaciela, Horvatha. Ruszając ku wschodowi, zobaczysz znak. Na północy jest też ściana, którą możesz rozwalić, by znaleźć sekretny rejon.

Kiedy znajdziesz księgę z zaklęciami Missile Magic, twoja księga wiedzy odzwierciedli to odkrycie - otworzy się sama. Glif, reprezentujący to zaklęcie przeniesie się do Pasa Zaklęć, możesz od tej chwili używać tego czarar, wciśkając odpowiedni klawisz (A). Zauważ, że zaklęcie działa niezbyt daleko i trzeba wskazać, komu chcesz przyłożyć. Przyda ci się już wkrótce przeciwko Urchinom, które lubią atakować z daleka, waląc kamieniami.

Po drodze do domu Horvatha (na północ i ku zachodowi) trzeba będzie załatwić dwa Urchiny. Nie zatrzymuj się, tylko wciśnij A. Załatwiwszy natrętów, podejdź do drzwi domu Horvatha, ale nie włącz, tylko obejdź dom i weź złoto z pnia drzewa - uderz albo kliknij LKM.

Gdy znajdziesz się przed domem Horvatha, otoczą cię Urchiny, ale nie wpadaj w panikę, z opresji wybawi cię Horvath. Co prawda czort jeden wie, czemu je wymordował, bo Urchiny cię nie atakowały, ale Czarodzieje mają swe osobliwe obyczaje. Pogadaj z Horvathem i wejdź za nim do domu. Zbadaj wszystko, co się da, rozbijając beczutki - co prawda nie jest to grzeczne, ale nie masz się co szczyścić. Wszystko dobre, co prowadzi do celu. Horvath czeka na ciebie w ogrodzie po drugiej stronie. Poleci, byś zechciał odnaleźć jego ucznia, który przepadł gdzieś w pieczarach Urchinów.

Przemów jeszcze do Horvatha, a nauczy cię zaklęcia Uzdrawiania Lżejszych Obrażen (Lesser Heals), które samo się przetransponuje do twego Pasa Czarów. Opuściwszy Dom Horvatha, przygotuj się na to, że będziesz go często używał.



100% instrukcja do gry M.A.X. 2

MESSIAH



Action PLUS
PC PSX N64 TIPSY PORADY SOLUCJE

Cena: 3,99 zł



M.A.X. 2
Instrukcja

Solucje

Deus Ex
Icewind Dale
MDK II
Diablo II
Thief II cz. 2
The Longest Journey

Shogun: Total War
Poradnik

Icewind Dale

Solucje i wskazówki gracze potrzebują, aby przetrwać trudny i ścisły świat.
Udziel w podziemiach, nie wiesz gdzie on jest, chcesz zdobyć więcej punktów doświadczenia?
Zapraszamy zatem do końca!

Diablo II

Oczywiście, poradnik ten jest przeznaczony dla graczy, którzy chcą zdobyć więcej punktów doświadczenia.
Udziel w podziemiach, nie wiesz gdzie on jest, chcesz zdobyć więcej punktów doświadczenia?
Zapraszamy zatem do końca!

Prawdziwa magia
w Twoim kiosku

www.actionplus.com.pl

W kniei będą ci dokuczały Urchiny, ale powinieneś sobie z nimi poradzić. Jeżeli nie, to proponujemy, byś spróbował innej, łatwiejszej gry. Trzymaj się zasady, by po uporządkowaniu terenu, zawsze go zbadać - w tym przypadku przy północnym krańcu ogrodu jest garnek ze złotem, a na południu znajdziesz napój regenerujący Mana (znam taki napój, znam!). Na północnym-wschodzie znajdziesz kolisty elewator, którym zjedź w dół. Na dole zobaczysz stos kryształów Mana, które zregenerują twoją energię magiczną, jeśli staniesz obok nich (mogą też "podładować" wszelki magiczny oręż).

Za drzwiami na północnym-wschodzie jest łobuz (Urchin), który strzeże zamkniętego za drzwiami człowieka w długiej szacie - to ten, którego trzeba odnaleźć, ale na razie drzwi są dla ciebie zamknięte, jak serce poborcy podatków na błagania artysty. Jeśli stracisz trochę Mana na zabicie Urchina, pamiętaj, że możesz się cofnąć do Kryształów.

Skieruj się ku północnemu-wschodowi (ale nie zapomnij o zajrzeniu za drzwi w ścianie południowej - jest tam komnata pełna baryłek - rozwal wszystkie, w jednej z nich znajdziesz Urchin Beast Scroll). Przeczytanie tego pergaminu da ci pewną przewagę, kiedy będziesz walczył z całą gromadą Urchinów.

Powinieneś się teraz skierować ku północy, gdzie jest kilka siedzib Urchinów i spora pieczara z czerwonym guzikiem w północno-zachodniej ścianie (w tej grze guziki i przyciski ZAWSZE są czerwone). Po wciśnięciu guzika, otworzą się drzwi na południowym-zachodzie, siedzi tam spory pajak Truciciel. Poślij ze dwa MM (Magic Missile) zaraz po ruszeniu guzika i powinieneś mieć Pajaka z głowy. W legowisku pajaka znajdziesz sporo Dóbr Wszelakich. Wróciwszy do sali głównej, skieruj się ku północy aż dotrzesz do rozległej pieczary ze stawem wzdłuż północnej ściany. Na południowym wschodzie jest sekretny obszar. Z Jaskini Stawu skieruj się ku północnemu wschodowi, gdzie znajdziesz zgrupowanie kryształów Mana - takie samorodki. Jeśli skierujesz się stąd ku południowemu wschodowi, trafisz do siedziby Urchinów, a gdy pójdziesz na północny wschód, znajdziesz się przed ścianą ognia, za którą leży Szafirowy Klucz. Przepchnij pobliskie beczułki z wodą ku płomieniom i niczym King Bruce Lee Karate Mistrz porozbijaj je celnymi uderzeniami dłoni. Woda zaleje płomienie i będziesz mógł wziąć Klucz. Wróć z kluczem do więźnia i pogadaj z zatrzymanym. Biedaczysko okazuje się uczniem Horvatha i - niestety - chłop strzela w kalendarz (widocznie Urchiny stosowały tzw. "agresywne metody pozyskiwania informacji wywiadowczej").

Otrzyj tży i weź szatę nieboszczyka oraz jego księgę zaklęć - jemu się już nie zdadza na nic. Wróć do domku Horvatha. Ujrzałszy cię w szacie swego ukochanego ucznia, machnie ręką - i słusznie, pupa był, nie uczniem, skoro się dał kilku marnym Urchinom - i zgodzi się, byś Ty został jego nowym podopiecznym. Przejdź za nim do jego pracowni. Okrągły panel na podłodze to teleport, o którym mówił. Wejdź w teleport, by trafić do kolejnego etapu opowieści.



Rozdział 2 - Zamek Galava

Wieża Iluzji znajduje się na przeciwnym końcu Spire Street, na początku której zaczyna się rozdział. Pozwiedzaj miasto, skorzystaj z łatwości mieszkańców, by się obłowić i odwiedzić kilku kramarzy, by kupić wyposażenie. Brak ci grosza... cóż, można temu zaradzić. Wejdź w pierwsze drzwi po lewej od fontanny, trafisz na sklep niejakiego Maxa, który został niedawno ograbiony przez osławionego zbójcę - Morgana Littlefingera. Zajdź do więzienia (najdalej na południe wysunięta część miasta) i pogadaj z miejskim strażnikiem, który proponuje ci, byś pojął Morgana. Czemu by nie? Wyjdź z więzienia, przejdź w prawo i skręć w pierwszy zaułek w lewo, na jego końcu znajdziesz dziurę, wskocz do niej i pokonaj (rób unik i wal samonaprowadzającymi się na cel MM) tkwiącego w niej opryszka. Oto sławetna siedziba zbójców, której nie mogli odnaleźć stróże prawa. Ale z nich waży! Idź dalej, jako Karząca Ręka Sprawiedliwości.

W jednym z podziemnych pomieszczeń jest spora skrzynia z zaklęciem Pchnij (Push). To zaklęcie pomoże ci pokonać drzwi nieopodal, za kratą. Stań twarzą do kraty i Pchnij. W sąsiednim pomieszczeniu znajdziesz Lightfingersa, który ci się podda i pójdzie z tobą do więzienia. Od strażnika dostaniesz nagrodę, podobnie zresztą odwdzięczy ci się Max 9, o ile do niego wrócisz.

Podejdź dalej Spire Street i przejdź do Wieży Iluzji. Przejdź po schodach i podejdź do jegomościa za stołem, który ci powie (nie stój ci powie, a tkwiący za nim człowiek), gdzie znaleźć Horvatha. Odszukaj Horvatha, który cię poprosi, byś dlań wykonał pewną robotę w Bibliotece. Bibliotekę znajdziesz wychodząc od Horvatha, idąc w lewo i ku zamkniętej bramce. Strażnik uruchomi dla ciebie windę (o ile wcześniej pogadałeś z Horvathem).

W Bibliotece spotkasz Archiwariusza i dwu strażników. Zaraz potem pojawi się Nekromanta, który zabije strażników i ukradnie księgę, po którą posłał cię Horvath. Archiwariusz poprosi cię, byś odzyskał księgę, bo jak nie, to wszystkim będzie pochyło. No to do dzieła!

W pierwszej komnacie, do której wejdiesz, jest mnóstwo półek z książkami. Podejdź ku południowemu wschodowi, by odnaleźć rozsuwaną ścianę, skąd trafisz do sporego pomieszczenia z czterema regeneratorami Mana pośrodku. To powinno dać ci do myślenia - gdziekolwiek są te Manatory, szykuj się na ostrą walkę z Siłami Zła i Mroku. Che, che! Dasz im do wiwatu. Nie wiedzą jeszcze, z kim będą mieli nieprzyjemność! Pomiędzy Manatorami znajdziesz Księgę Swap Position. Gdy weźmiesz księgę, zamknij się wokół ciebie klatka i trzeba będzie poćwiczyć nowe zaklęcie. Do klatki zbliż się pajaki, zamień się miejscami z jednym z nich.

Przeszedłszy jeszcze ze dwa pomieszczenia, znajdziesz schody wiodące w dół. Na dnie schodów zobaczysz księgę czaru Pole Siłowe (Force Field): Bardzo to poręczny czar i powinieneś go szybko umieścić w jednej z przegród Pasa Czarów. To jest już twój szósty czar i powinieneś przemyśleć rozmieszczenie czarów - klikając na mały zielony prostokąt z boku Pasa Czarów, zobaczysz cały zapas - przeciągnij potem FF do jednej z pierwszych pięciu przegródek. Rzuć FF na siebie samego, odtwórz zapas Mana przy Manatorach i idź dalej przez sale biblioteczne. Padniesz ofiarą napaści Pająków i Urchinów. Na wschodzie, a potem na południowym wschodzie, za sekretnymi drzwiami są sale, które się otworzą, gdy staniesz przed nimi. W jednej z tych komnat jest rój Urchinów, ale kilka zaklęć Lightning powinno rozstrzygnąć spór na twoją korzyść.

Nieopodal, ku południowemu wschodowi, jest komnata z płytą naciskową - aby utrzymać drzwi otwarte, wepchnij na płytę jedną ze skrzyń. Przeszedłszy dalej, min kilka Manatorów aż znajdziesz na ziemi Księgę Czarów Fireball. Bardzo dobry czar, ale nie należy do czarów, które same naprowadzają się na cel i kiedy się doń odwołujesz, powinieneś dobrze mierzyć.

Na północnym wschodzie są zamknięte drzwi, ale złoty klucz, który je otwiera, jest w niewielkiej skrzyni na południowym wschodzie. Kiedy będziesz już w środku, przejdź pomiędzy dwoma szeregiem kolczastych pali, które wystają z podłogi. Wyjście (ku północnemu zachodowi) możesz otworzyć, uderzając, na przykład Fireballem, w każdy z czerwonych guzików, do których dostęp blokują pale.

W kolejnej sali jest troje drzwi, które się otworzą po nastąpieniu na płyty spustowe w posadzce - przez dwoje z nich możesz dotrzeć do guzików, które wduśzałeś, by się tu dostać. Przez trzecie wejdiesz do kolejnej sali bibliotecznej, gdzie jeszcze jedna płyta otworzy ci wyjście ku północnemu wschodowi. Za północno zachodnią ścianą tej komnaty jest jeszcze jeden sekretny skarbczyk, ze skrzyniami pękającymi od złota. Z tym pękaniem to może przesada, ale trochę złota tam w istocie znajdziesz.

W którejś z kolejnych komnat znajdziesz Bestiariusz (Spider). Możesz zakląć pod nosem - niepotrzebnie wydałeś na tę Księgę pieniądze w mieście. No, to ją przy okazji odsprzedasz. Skieruj się na północny wschód - wkurzony Nekromanta zechce się tu z tobą rozprawić, ale coś mu stanie... na przeszkodzie! - zniknie ci z oczu, rzyć coś o trollach. Ruszaj w jego ślady. Obok szkieletu Nekromanty, znajdziesz skradzioną przezeń księgę. Dobrze, ale nie za bardzo! Trzeba jakoś wrócić na górę, do Archiwariusza.

Tu, na dole, w istocie są Trolle - stwory tępe jak chłopski przywódca, wolne jak dryfujący lotnikowiec, ale równie jak oni nieodparte. Trzeba zabić ich z daleka, zwłaszcza, że zabity Troll wypuszcza po śmierci chmurę jadowitego dymu i przed dalszą wędrówką trzeba odczekać aż dym (smród) się rozwieje. Znam kilku takich zawodników, którzy też potrafią zionąć, że stał rdzewieje - a nie są Trollami!

Przebiwszy się przez siedziby Trollów, trafisz ponownie do podziemi Biblioteki. Przejdź przez komnaty (w jednej z nich znajdziesz niezły Posoch - Staff) aż dotrzesz do drzwi, za którymi znajdziesz wiodące w górę schody. Schodami trafisz do Archiwisty, który da ci swój Amulet. Przynieś Amulet i księgę do Horvatha, ruszając elewatorom ku południowemu wschodowi. Horvath się ucieszy jak dziecko i zaraz zleci tobie kolejne niebezpieczne zadanie;

Rozdział 3 - Niebezpieczna Misja (A Dangerous Errand)

Masz odzyskać Amulet Teleportacji, stworzony przez Stravasa. Pogadaj z Horvathem, który pozwoli ci przejść pomiędzy półkami ku południowemu wschodowi. Zjedź elewator w dół, a potem skorzystaj z następnego, tuż obok. Spotkasz tu jegomościa, który naprawia elewatory, i który cię ostrzeże, że dalsza droga jest niezbyt bezpieczna, bo pełno tam pajaków. Choć pajaki lubimy mniej więcej w takim samym stopniu, jak je kocha Indiana Jones, nie mamy wyboru. Wejdź w tunele przez drzwi północno-zachodnie. Tunele są dość krętym labiryntem, ale podążając generalnie na południowy zachód, trafisz do rejonu z drewnianymi drzwiami, wiodącymi dalej. Za nimi jest łucznik, który strzeże księgi zaklęć z czarem Ciągini (Pull). Wykorzystaj ten czar, by ściągnąć znajdujące się na północnym zachodzie beczułki do ognia i przejdź przez wygaszone płomienie. Znajdziesz tam zwój (Scroll) dotyczący Szerszeni.

Wróć ku drzwiom, przejdź i skieruj się ku prawej. Ten kierunek zawiezie cię do dalszych pieczar, pełnych wilków i opryszków. Ranne wilki uciekają, więc posyłaj za nimi MM, które same się naprowadzają na cel. Kieruj się generalnie ku południowemu zachodowi. W północno zachodniej ścianie znajdziesz dziurę, przez którą przejdiesz dalej.

W południowo zachodniej ścianie odkryjesz tu spory gład, który blokuje ci wejście do pomieszczenia z dwójgim drzwiami. Jedne i drugie wiodą do tego samego rejonu, gdzie czeka cię rozprawa z kilkoma opryszkami, którzy - jak

wilki - więc, gdy im przysmażyć pięty. Ułatw sobie zadanie, rzucając na siebie zaklęcie FF (Force Field). Wąskie przejście ku północnemu zachodowi wiedzie do siedziby Kramarza.

Trafisz do kniei, przez którą wiedzie szeroka, kręta ścieżka. Idąc ku zachodowi, trafisz do domu z ogrodem. Wewnątrz domu jest elewator. Zjedź na dół i zbadaj północne wyjście. Jest tu sporo dóbr, pomiędzy którymi znajdziesz księgę Czar Magic Missile, która podniesie twoją znajomość tego zaklęcia. Kiedy wrócisz do poprzedniego pomieszczenia, pojawi się opryszek, który zaatakuj cię z okrzykiem "He's down here!". Kiedy się z nim opierasz i podjedziesz w górę, okaże się, że wrzask draba ściągnął posiłki. Zabij wszystkich (MM) i skieruj się na północ, a potem zjedź windą, którą znajdziesz na zapleczu domostwa.

Trafisz w kolejne tunele i pieczary. Główny korytarz wiedzie ku południowemu wschodowi, a za pierwszymi drzwiami ku północnemu wschodowi (w pewnej odległości od głównego chodnika) znajduje się skrzynia ze srebrnym kluczem. Weź ten klucz, wróć na główny szlak i wejdź w drewniane drzwi. Zaraz potem zobaczysz, jak Oprych Twardziel - wzywa swoich ludzi, by ci dołożyli. Przed tobą twoja pierwsza większa bitwa. You will find yourself in some more tunnels.

Gilgore to wojownik, który może odbijać twe magiczne pociski tarczą, ale trochę go przy tym rzuca w tył. Wal zeń Piorunami (Lightning) oraz MM i cofaj się do krętych korytarzy. Potem załatw resztę bandy i weź z jego kryjówek Amulet Teleportacji.

Teraz trzeba ci się stąd wynieść...

Wyjście ku południowemu zachodowi blokowane jest przez głąz. Pchnij go i przemknij obok. Korytarz dość szybko zawiedzie cię do dziury, która prowadzi do nowego poziomu. Idź ku północnemu wschodowi aż znajdziesz dziurę w ziemi. Skacz - nie ma większej przyjemności niż skok w mroczny, zionący pustką otwór, prawda? Radość psują ci nieco skorpiony, ale w końcu znajdziesz Szafirowy Klucz obok szkieletu. Dobrze się zapowiada - powiedział Ali Baba na widok pierwszego z rozbójników. Skieruj się ku północy.

Wkrótce znajdziesz bramę, która pasuje jak ulał do niedawno znalezionej Klucza. Skręć ku północy i przejdź przed "drzewiane" drzwi, za którymi znajdziesz elewator, ten zaś podwiezie cię do komnaty Horvatha. Pomów z nim, a otrzymasz kolejne zadanie.

Rozdział 4 - Pod Polem Chwały

Kapitan podrzuci cię do Kramu i poleci, byś spenetrował krypty i wlaźszy do grobu na południowym wschodzie znalazł w podziemiach dowody knowań Hekuby. Uzupełnij wyposażenie i ruszaj!

Podziemia to skomplikowany system krypt i korytarzy, przez które nie przejdiesz bez minimapy. W najdalszej, na południu, części pierwszej, składającej się z rozległych krypt, jest bardzo wąskie przejście strzeżone przez kolczaste zgniataki. W północnej ścianie pierwszej z wielkich krypt jest brama, za którą znajdziesz księgę zaklęć z czarem Lightning. Na północnym wschodzie jest dziura w posadzce, która wiedzie do dalszej części lochów.

Nieco dalej znajdziesz w trumnach wielu Kościejów (a gdzie mają być, w kołyskach?), nie brak tu też splekanych ścian, które łatwo się walą i też wyskakują z nich Ozywieńcy. Nie musisz rozwalać ścian (powoduje to w końcu uszkodzenia broni), wystarczy podejść do ściany i złapać to, co jest za nią (powiedzmy, że dokonujesz ekstrakcji przez szczeliny w murze). Przejście ku północy wiedzie do komnaty z kamiennymi rzeźbami gargulców, na jej końcu znajduje się trumna. W niej czai się wyjątkowy niemilec, ale możesz sobie poradzić, jeśli walcisz go kilka razy Błyskawicą (Lightning).

Opuść się na dół przez dziurę w jednym z rogów tej komnaty i przejdź do elewatora, który cię wyniesie na przeciwległą stronę zamkniętej bramy. Idąc przez wrota na północnym wschodzie, trafisz do sporej, kwadratowej komnaty z drzwiami wiodącymi w trzech rozmaitych kierunkach.

Wcisnięcie guzika w północnym rogu komnaty, wywołuje wybuch płomieni z otworów w posadzce - możesz tu zwabić kilku wrogów i nie najgorzej ich przysmażyć. Południowo zachodnie i północno zachodnie drzwi wiodą donikąd (możesz tam rozwalić cztery trumny), ale wyjście północno wschodnie zawiedzie cię do bardzo ozdobnej komnaty, gdzie jest kilka Manaratorów. Już wkrótce czeka cię nielicha rąbanina. Wyjście południowo wschodnie prowadzi ku niewielkiemu pomieszczeniu, w którym płyta spustowa w posadzce uruchamia Grzmotnik (gigantyczną Pięść, która spada i rani bardzo skutecznie Kościeja). Jeśli zwabisz na płytę Zombi, to draństwo się zapętlą i wali bez końca. Przeciwno Zombim najlepiej skutkuje zaklęcie Burn, które spala je w całości.

W sąsiedniej, sporej komnacie są dwie płyty spustowe i wyjście ku północnemu zachodowi, którym dotrzesz do miejsca, z którego będziesz mógł, po raz pierwszy, zerknąć na Hekubę. Czarownica usiłuje sobie podporządkować Zombie - te niestety są nad wyraz tępe. Gdy Wiedźma ucieknie, zetrzesz się z jej Nekromantą. Jeśli chcesz walczyć Nieuczciwie, to przywal mu po prostu Lightningiem. Jeśli chcesz zachować dziewiczą czystość ducha, to zauważ, że jego słabsze ogniste kule podążają za tobą, a te silniejsze nie - stąd taktyka, polegająca na przebieganiu od jednego do drugiego Manaratora, uzdrawianiu się i pozostawianiu w nieustannym ruchu. Oczywiście zajadle odcinaj się swoimi Zaklęciami. Kiedy go załatwisz, wyjdź ku północnemu zachodowi i opuść się do dziury, na następny poziom. Dowody na knowanie Hekuby już masz, trzeba jeszcze tylko wynieść stąd oba półdupki razem.

Teraz musisz więc znaleźć drogę na Zewnątrz.

Na tym poziomie jest pełno Zombie, które są odporne na walenie w łeb i definitywnie załatwia je tylko płomień. Jeśli poleży choć przez chwilę, odyskuje wigor i znów staje przeciwko tobie. Powalonego Zombie przysmażaj więc zaklęciem Burn... i to byłoby na tyle. Można też Zombie załatwić Fireballem. No i Howgh!

Zejdź przez dziurę w dół, idź na północ, a potem na wschód aż dotrzesz do zamkniętej bramy, za którą leży Srebrny Klucz. Siegnij po niego przez kraty, aby przejść dalej, potrzebny ci klucz Złoty. Ale do tego nie dosięgniesz, choć możesz go zobaczyć. Wróć ku północnemu wschodowi, do płyty spustowej - uważaj, bo jak będziesz zwlekał, przywali cię Grzmotnik! Przebiegnij szybko i z rozpędu otwórz drzwi (do ich otwarcia potrzebny był Srebrny Klucz).

Idź dalej aż w końcu dotrzesz do miejsca, gdzie leży Złoty Klucz - weź go i wróć do furty, przez którą jeszcze niedawno nie mogłeś przejść. Przejdź i idąc prosto ku południowemu wschodowi, wejdź do komnaty, gdzie na posadzce są trzy płyty spustowe i odpowiednio - trzy Grzmotniki! W komnacie jest też brama na południowym zachodzie. Przejdź przez bramę i idąc dalej, odszukaj komnatę z guzikiem na północnej ścianie (już taką widziałeś).

Możesz skorzystać z tej pułapki i załatwić grupę Zombie, choć lepiej natrętów zniszczyć Fireballami (wzrasta od tego twoje doświadczenie bojowe). Wyjdź przez południowo zachodnie wrota, a potem skieruj się ku północnemu zachodowi, przez kolejne wrota do komnaty, z lewej i prawej, wzdłuż korytarza, będą walić ogniste kule. Możesz pomiędzy nimi przebiec, odpowiednio wliczywszy czas, ale lepiej strzelić Fireballem przez dziurę w guzik. Płomień nie zgasa, a ty zeskocz w dół przez dziurę.

Po krótkim przejściu, na kolejnym poziomie trafisz do nowej dziury - znów zejdź na dół i zeskocz - cóż robić. Wyjdź przez północno zachodnie drzwi. Znak na ścianie ostrzeże cię, że zaraz spotkasz się z Barbarzyńskim Strażnikiem Krypt. Wykorzystaj przede wszystkim wszystkie Manaratory do odyskania kondycji. Załóż kilka pułapek, choć uważaj, by nie przełajnować (możesz mieć tylko dwa MM). Przygotuj zaklęcia Burn i Lightning. Barbarzyńca jest twardy i ogromnie silny, prawie jak Portos, który - jak wiadomo - potrafił wycisnąć wodę z wojskowego suchara (z kamienia, to byle idiota potrafił). Tak czy owak, w końcu go kładziesz. Wyjdź teraz przez drzwi na północnym wschodzie.

Powinieneś się teraz kierować ku północnemu zachodowi, choć niekiedy trzeba będzie skrócić na południowy zachód, by obejść stojące na twojej drodze szerokie wrota. Idąc dalej, trafisz na komnatę, przez którą trzeba ostrożnie przejść, by zdobyć Rubinowy Klucz. Weź Klucz i przejdź przez ciężkie drzwi.

Trafisz do komnaty o wyraźnie splekanej posadzce, po przeciwnej stronie leży Spell Book. Możesz ją zabrać zaklęciem Pul. Tak czy owak, wyglądasz na podejrzanego wyglądającej posadzce i spadniesz piętro niżej. Za wrotami północno zachodnimi jest podnośnik, którym wrócisz do komnaty ze splekaną posadzką. Dalsza droga wiedzie przez wrota południowo wschodnie. Ruszaj więc tam i podjedź w górę. Teraz kieruj się ku północnemu zachodowi aż trafisz do pomieszczenia, gdzie po obu stronach będą kolczaste Bloki Zgniataki. Przeskocz nad nimi i skieruj się ku wiodącym w dół schodom na północno wschodnim krańcu pomieszczenia.

Trzeba ci będzie stawić czoła grupie Zombich, ale, w zasadzie, teraz to dla ciebie kaszka z mleczkiem. Odczytaj ostrzegawczy znak na ścianie. "Strażnik dusz". Ki diabeł. No nic, nie takim dawaliśmy już łupnia. Zbadaj pierwszej resztę wyjść, w jednym z bocznych pomieszczeń znajdziesz Księgę Zaklęć, dającą ochronę przed "eletroszokiem". No, dobra. Bohater nigdy nie powinien lekceważyć podstawowych zasad Bezpieczeństwa i Higieny Pracy. Wróć do poprzedniej komnaty, przeskocz nad płomieniami. Trafisz do sali, gdzie jest osiem Regeneratorów Mana - oznacza to, że sprawa będzie poważna. Rzeczywiście... takimi jeszcze łupnia nie dawaliśmy...

Przed otwarciem którejś z trumien znajdujących się wzdłuż północnej ściany, różół na posadzce kilka Pułapek albo choć Beholdera. Kiedy otworzysz którąkolwiek trumnę, pojawi się Strażnik. Ma on do dyspozycji Łaskę Miotającą Pioruny i jak cię trafi, to koniec poematu! Trzymaj go z daleka, waląc weń zaklęciem MM, potem spróbuj porazić go czarem Fireball, a na koniec przywal Piąchą albo Meteorem. Kiedy go załatwisz, zbierz, co po nim zostało i wyjdź przez drzwi w północno zachodnim rogu sali. Podjedź elewator. Uff! Koniec rozdziału.

- reszta za miesiąc -



Shadow Company

- poradnik

Miła wiadomość: masz wreszcie szansę zorganizować swoją własną ekipę najemników; okazuje się jednak, że przed wyruszeniem do akcji musisz przygotować się na spore wydatki - cholernie droga broń, rozpuszczeni przez wcześniejszych pracodawców żołnierze: nic, tylko krzyczeć z radości. Nie przejmuj się jednak. Nasza tajemnicza organizacja (tylko nie pytaj się o adresy, kontakty, status prawny ani cele, bo i tak niczego się nie dowiesz) wyekspediowała nas, abyśmy przygotowali dla ciebie zestaw rad, które mogą ci przynieść ulgę.

K@rma(r)

Camera-obscura

Już w trzydzieści sekund od momentu premiery gry pojawiła się pierwsza wiadomość w Internecie krytykująca niemiłosiernie kamerę w Shadows Company. To prawda, jej obsługa jest o wiele mniej intuicyjna niż zaprogramowanie twojego domowego zestawu wideo, ale przecież zwykle nikt, jeśli coś mu nie pasuje, nie próbuje rozwalić wszystkiego innego wokół tylko po to, by się przekonać, że może jednak wcześniej wyglądało to o wiele lepiej, i to mimo tego, że "coś tu nie pasowało". Jeśli chodzi o naszą kamerę, to musisz jedynie zapamiętać, że istnieje coś takiego jak klawiatura w komputerze i zawierzć w stu procentach jedynie myszce. Pamiętaj jednocześnie, że kamera to coś więcej niż zwykłe okno, które można dowolnie powiększać.



Naciśnij prawy przycisk myszki i poruszaj nią w górę i w dół po linii prostej. Jak widzisz, mysz powoduje nie tylko powiększanie i pomniejszanie widoku. Jej ruch sprawia też, że zmienia się perspektywa patrzenia na pole akcji - z lotu ptaka na perspektywę żaby. Teraz zauważ, że kiedy poruszasz nią z lewej do prawej, kamera nie przesuwają się, tylko obraca wokół punktu ogniskowego. Pobaw się kamerą, aż nabierzesz wprawy. Wkrótce będziesz w stanie dokonywać takich trików, których pozazdrościliby ci nawet operatorzy laureata Wajdy.

Jeśli zaczynasz tracić orientację w terenie, rzuć okiem na miniaturkę mapy, która znajduje się na dole ekranu gry. Zobaczysz tu zarys swojej kamery, który pokazuje ci, gdzie się ona obecnie znajduje i jak jest zorientowana.

Końcowa uwaga: gdy posługujesz się trybem śledzenia podczas prowadzenia swojego pojazdu, zdarza się czasami, że kamera nie przetrząci się właściwie na tryb naziemny; w takiej sytuacji dokonaj maksymalnego przybliżenia, a następnie naciśnij 2, aby dokonać reorientacji kamery.



Kłopoty finansowe

W życiu są tylko dwie pewne rzeczy: obciachowe pop gwiazdki jednoosobówki (często występujące gromadami w tzw. teamach czterech lub pięcioosobowych) oraz opery mydlane. Jeśli nie urodziłeś się Al Capone, to rzecz jasna, musisz też być przygotowany na nieuchronność śmierci i podatków. Nawet jeśli posiadasz najtańszych najemników, którzy gotowi są zrealizować najlepiej płatne zadania, nie masz praktycznie możliwości, żeby w każdą misję wyruszyć z ośmioma swoimi ludźmi i wyjść na swoje dzięki trzydziestu tysiącom zielonych, które otrzymasz jako zapłatę za zlecenie. Jednak istnieje parę sposobów, jak zarobić trochę (a nieraz nawet i całkiem sporo) dodatkowej gotówki - twoje ofiary są często nieźle nadziane, dlaczego więc nie dokonać małej profanacji i wyrwać ze skurczonych, sztywnych, zimnych dłoni nieboszczyka kilku tłustych zielonych (nie brzmi dość smakowicie, ale co robić, gdy kasy brakuje...)?

To nie zabawa w ołowiane żołnierzyki, zatem nie nastawiaj się na beztróskie swawole figurkami i okrzyki zwycięstwa w każdej chwili, gdy dokonasz pogromu niewinnej ekipy swoich niby-wrogów. Tu masz do czynienia z prawdziwymi draniami, zadającymi twoim ludziom prawdziwe rany prawdziwymi zabawkami, których mają naprawdę całe mnóstwo. A więc naprawdę skorzystaj z tego,

by zarobić trochę prawdziwych pieniędzy, które przydadzą ci się na zakup naprawdę potrzebnych rzeczy. Zatem pod koniec każdej misji wyładuj swoje plecaki i pozbadz się wszystkich rzeczy, oprócz amunicji do broni snajperskiej, które się w nich znajdują, zwłaszcza apteczki, które zajmują dużo miejsca, a kosztują tylko 350 dolarów. Zbierz broń, którą porzucił przeciwnik, najpierw karabinki snajperskie, następnie pozostałą broń - SMG i pistolety. Teraz możesz sprzedać wszystko, o czym jesteś już przekonany, że ci się nie przyda i kup amunicję do następnej misji.



Oto kilka porad dotyczących tego, czego nie sprzedawać. PSG-1, kaliber 7,62 mm, ma niezły zasięg i szokującą celność; dzięki niemu z pewnością załatwisz całe legiony wrogów. Baretta, kaliber 12,7 mm, z drugiej strony, to limuzyna śmierci - za pomocą zaledwie dwóch strzałów wyeliminujesz każdego, nawet najciężej uzbrojonego, przeciwnika. Pamiętaj, naciśnięcie L zawsze pokaże ci zasięg broni, a więc staraj się przebywać ze swoimi wrogami w odpowiedniej odległości. Szukając celów w wieżach i na ścianach, powinieneś posłużyć się trybem snajperskim (A) - dzięki temu masz większą szansę, że trafisz cel już za pierwszym razem. W końcu zakupuj zawsze całą amunicję do broni snajperskiej, którą





posiada w danej chwili handlarz bronią, ponieważ wykorzystasz ją, a i tak będzie ci mało.

Jako broń wykorzystywaną w czasie ataku używaj AK47, a nie znajdziesz M16. Tą z kolei posługuj się tak długo, aż będziesz w stanie uzbroić swoich ludzi w Galile. Mimo że AUG posiada całkiem kuszący zasięg, nie posiada tej siły, którą będziesz mógł po-



dziwiać w przypadku zabawy z Galilą, a znowu Ultimax zabiera zbyt wiele miejsca w plecaku.

Co do SMG, nie ma nic lepszego od HK53, choć Uzi mogą okazać się twoją prawą ręką. Jeśli nie posiadasz jeszcze tych zabawek w swoim arsenale, utrzymuj ekipę, którą posiada SMG w tle, ponieważ mogą oni też posługiwać się innego rodzaju bronią. Jeśli chodzi o pistolety, poza Baretą z tłumikiem dla twoich żołnierzy, marnują one całe mnóstwo przestrzeni inwentarzowej. Co prawda każdy żołnierz lepiej się czuje z dodatkową bronią przy pasku, ale jeśli tylko będą chcieli w czasie walki jej użyć, już są martwi...

Zapomnij o minach. Są drogie, a poza tym do czasu, gdy którąś z nich ustawisz na drodze, czekając na patrol, który w nią wdepnie, spokojnie byłbyś w stanie pozbyć się przeciwników za pomocą konwencjonalnej broni. Z drugiej strony C4 okazuje się bardzo przydatna, zatem zawsze taszcz z sobą trzy lub cztery dodatkowe ładunki. Oprócz dania ci szansy na realizację i pomyślnie wypełnienie zadania "rozniesienia" celów, C4 świetnie się spisuje również jako niszczytel baraków - wybuch zawsze powoduje wysyp oszołomionych żołnierzy, którzy stają się łatwymi celami.



Zawsze bierz z sobą specjalne przedmioty, które daje ci Leo (nie chcemy okazać się oszołomami, ale mimo wszystko przypomnijmy ci, żebyś brał z sobą pluskwy do komunikacji, które nie wchodzi na twój stan automatycznie), a jeśli zamierzasz podkraść się i uwolnić więźniów, zawsze miej przy sobie nożyce do przecinania siatki. Jeśli misja wymaga od ciebie, żebyś odzyskał jakiś przedmiot, który masz skądś zabrać i gdzie umieścić, nie musisz targać go ze sobą do punktu, z którego zostaniesz zabrany - oszczędza to miejsce w twoim plecaku na bardziej cenne przedmioty.

Kiedy masz już całą broń dostępną na polu walki, z pewnością pokusisz się o wzięcie kilku kolejnych najemników, którzy mają dodatkowe miejsce w swoich

plecakach. Niestety taki ekskluzywny muł nie zrezygnuje przecież ze swojego wynagrodzenia. Zatem zostaw ich. Jest jeszcze jeden, bardziej przekonujący powód, dla którego lepiej wziąć mniejszą ekipę. Podczas misji członkowie twojej grupy zwiększą (lub, tylko w teorii, zmniejszą) swoją sprawność. Zatem roztropne będzie, zarówno w sensie finansowym, jak i pod względem wydajności, jeśli znajdziesz małą grupkę osobników, którzy będą w stanie przejść poziom.

Snajper nie był kiepskim filmidłem, ale i tak będziesz musiał postarać się o zawodnika tej profesji. Śmierć z daleka oznacza mniej walki na krótki dystans, co znowu sprawi, że zużyjesz mniej amunicji, a twoi ludzie odniosą mniej ran. Chloe Marco jest arogancką osobą pełną temperamentu nie do utemperowania, ale musisz ją mieć (bez dwuznaczności!). Możesz pomyśleć o niej jako o prawdziwej duszy towarzystwa - narowistej i rozkrzyczanej, ale będącej gwarancją sukcesu każdej imprezki. Zaczyna z dziewięćdziesiątką, jako liczbą oznaczającą jej zęczność, która dalej będzie już tylko rosnąć (w ostatniej misji osiągając wartość 120).

Underwood, mimo że posiada wredny charakter, jest najlepszym w okolicy żołnierzem - przekonasz się o tym w dniu wypłaty. Poza tym daje twoim ludziom jeszcze jeden bonus - swoje mięśnie. Mając w grupie Lewisa, możesz być

pewny, że nie zdobędziesz nigdzie lepszego eksperta od broni ciężkiej: to prawdziwy twardziel - niemożliwy do złamania nawet przez największe stresy.

Fakt, misję można wygrać bez odniesienia ani jednej rany, ale tak samo możliwe jest, teoretycznie, przekonanie Billa Gatęsa, aby zainstalował na swoim komputerze w biurze OS/2 oraz aby przelał całą kasę zgromadzoną na swoich jawnych kontach na leczenie twoich zębów. Choć Beecher jest najlepszy, to jego spryt w posługiwaniu się bronią ręczną nie przyda ci się na wiele, zdaj się więc bardziej na Marię Santanę. Jej możliwości podobne do Franka Burisa możesz wyćwiczyć w trakcie walki. Jej ciężka broń może się przydać do wielu rozstrzygnięć w grze.

W niepewnych chwilach warto jest mieć kogoś takiego jak Dasha Postnikova z jej zdolnością do strategicznego planowania i przedzierania się po kryjomu (jest ona odpowiedzią Kompanii Cieni na Robina Givensa). Wypełni ona pilnie wszystkie powierzone jej zadania. Po drodze natkniesz się na ekipy działające jeszcze bardziej niewidocznie, ale nikt w nich nie będzie w stanie obsługiwać broni tak zwinnie jak rosyjska lodowa księżniczka, zwłaszcza po kilku misjach, w których będziesz musiał działać na terenie zabudowanym. Jeśli masz coś do wysadzenia, zdolności Lewisa w tym zakresie w zupełności wystarczą. Jednak jest parę misji, podczas których będziesz chciał umieścić po drodze jakieś dodatkowe posiłki, i tu proponujemy ci, z całą odpowiedzialnością, Ramiusa, Sobande, Toshiro i Thompsona.

Na miejsca, gotowi! start!

Wypożyczając swoją ekipę, daj swoim ludziom atakującym najlepszą broń oraz cztery albo pięć magazynków. Nie przejmuj się - w terenie znajdziesz dodatkową amunicję. Chloe powinna mieć szansę skorzystania z obydwo modeli swojej broni snajperskiej. Daj jej też jak najwięcej amunicji. Jeśli jej plecak jest pełny, a masz jeszcze jakąś amunicję do rozdania, napełnij nią bagaż pozostałych wojowników. Jeśli korzystasz z oficera strategicznego, daj mu (lub jej) nóż, przecinak do siatek oraz broń z tłumikiem. Dalej nasza organizacja nie może już cię poprowadzić. Musisz radzić sobie sam. Masz narzędzia, rady, fakty znasz, pora więc, abyś sam się przekonał, jak pachnie pot i znoj. Dalej, zacznij się - sam wybierz miejsce, wyłożony blok lodowy czy pęknięcie w ścianie - decyzja należy do ciebie.

Dekalog Najemnika

1. Aby szybko i bezboleśnie podciąć wrogowi gardło, użyj zblizenia kamery.
2. By zaoszczędzić amunicję - metalowe korpusy twoich wozów załatwią sprawę bez niej.
3. Ataku dokonasz precyzyjnie po maksymalnym zblizeniu na pole walki.
4. Za pomocą trybu snajperskiego będziesz w stanie łatwiej zdjąć trudniejsze cele.
5. Chloe Marco to najlepszy snajper, wart każdych pieniędzy.
6. Posłusz się mapą planowania, aby nakreślić swoją drogę przez misję.
7. Śledź starannie, kto robi postępy, a kto nie, żeby wiedzieć, kogo masz oharczyć w następnej misji.
8. Obo właściwie ustawienie twojej ekipy: z przodu żołnierze mordery, z tyłu ciężka broń i snajper.
9. Rozniesienie koszar pochłonie dwa ładunki C4, ale zaoszczędzi kilka tysięcy pocisków.
10. Nieraz dla dobra wspólnego jakiś najemnik musi polec na polu chwały.

The Curse of Monkey Island

Gdybym chciał przeprowadzić ankietę wśród czytelników CDA na temat: "Z czym Ci się kojarzy firma LucasArts?", jestem pewien, że odpowiadających można by podzielić na dwa obozy. Pierwszy (i zdecydowanie większy) stwierdziłby, że firma George Lucasa to przede wszystkim Star Wars i wszystko, co z nimi związane. Mniejsza na pewno by wspominała o wspaniałych grach przygodowych, wywodzących się właśnie ze stajni twórców Gwiezdnej Sagii... A byłoby to prawdziwi miłośnicy doskonałych przygodek...

Qn'ik

W gatunku przygodek na Pececie zawsze największą rolę odgrywały dwie nacje: Sierra i... reszta :). Ci pierwsi produkowali (tak, wg mnie "produkowali", nie "tworzyli" - to bardziej przypominało rzemieślniczą robotę) bardzo dużo tytułów, monopolizując tym niejako całą branżę. Jednak Sierra zaczęła się chylić ku upadkowi, kolejne ich produkcje zaczęły razić monotonią. Wielu też się zniechęciło do całego gatunku, na skutek przyjętej przez firmę taktyki: aby utrudnić grę, postawmy najważniejszą i pchającą akcję do przodu przedmiot w niewidocznym miejscu tak, żeby gracz mógł go zauważyć dopiero po półgodzinnym przeszukiwaniu lokacji kursorem milimetr po milimetrze (hello Gem.ini!). Gry Sierry miały jeszcze jedną wspólną cechę. W większości starały się uchodzić za poważne...

Jednak w tamtych zamierzonych czasach zaistniała inna firma, która zaskakiwała (i do dziś zaskakuje) świeżym podejściem do tematu - LucasArts. Znani przede wszystkim z Gwiezdných Wojen i Indiany Jonesa, wzięli się za robienie przygodek. I, o dziwo, nie zawsze korzystali z wykreowanych przez siebie światów/bohaterów (mianowicie nie skorzystali w przypadku przygodek ze Star Wars, Indy zaś został całkiem nieźle wyeksplloatowany), ale postanowili zrobić coś nowego. Tak powstała Saga Małpiej Wiospy - Monkey Island. Gracze nie byli na coś takiego przygotowani - Mi była grą niekonwencjonalną: dowcipną i robioną z dużym dystansem. Pomysłodawcą serii i głównym autorem scenariuszy był Ron Gilbert, lecz niestety jakiś czas temu odszedł od LucasArts. Wydawałoby się, że bez niego fani nie mają co liczyć na kontynuowanie doskonałego pomysłu... Ron zrobił dwie części, z czego drugą zakończył w taki sposób, jakby się spodziewał, że kontynuacji nie będzie. Fabuły nie zdradzę, gdyż może ktoś jeszcze sięgnie do tej starej wszak gry, ale tylko pod względem graficznym - dobre dowcipy nie ulegają przeterminowaniu (co najwyżej broda im rośnie)!

Cóż zrobić - ten świat rządzi się jednak prawami rynku. I one są najważniejsze. A gra, która oczekiwała się krociowych zysków, po prostu nie może zostać pozostawiona bez kolejnych sequeli. Kontynuacje muszą być... W tym przypadku na szczęście dla graczy. Czy więc Ron Gilbert wrócił? Nie. Kolejną częścią Małpiej Wiospy zajęli się już zupełnie inni ludzie. Ale, o dziwo, utrzymali klimat oryginału, nie wprowadzili żadnych wymyślnych "ulepszeń" czy czegoś w tym stylu. The Curse of Monkey Island (bo o tej grze ma traktować ten tekst... wiem, trochę za późno to mówię!) jest kolejną przygodówką w starym, bardzo dobrym stylu.

Ale chyba czas już przejść do samej gry...

GRAFIKA

CoMI ma już ponad trzy lata. Gdyby była strzelanką czy inną action-adventurą - nikt by dziś nie mógł na nią patrzeć. Przez te lata dokonał się chyba największy skok techniczny w dziedzinie grafiki - pojawiły się akceleratory. A jak wiadomo, z definicji PSiPP (Prawdziwej, Starej i Poczciwej Przygodówki) musi być osadzona w dwóch wymiarach. Tak jest i tym razem. W takim razie, co autorzy, z punktu widzenia techniki, zmienili w stosunku do poprzednich części? Oczywiście podwyższyli rozdzielczość, paletę kolorów, jakość animacji, dodali cut-sceki... Oczywiście zupełnie niezgodnie z dzisiejszymi standardami :). Jednak nawet dzisiaj grafika w tej grze budzi sympatię, a to za sprawą świetnie narysowanych tła i specyficznego klimatu tejże.

OPCJE

Przy pierwszym starcie gra zapyta, jaki typ roz(g)rywki chce wybrać gracz: "Regu-

lar", albo "Mega Monkey". To nic innego, jak po prostu poziom trudności. Osobiście szczerze odradzam wybrania niższego - zagadek jest co prawda mniej, co może być ułatwieniem dla osób z przygodówkami nieoptycznymi, ale przy korzystaniu z ułatwień gra traci na trudności, a gracz pozbawiony jest niektórych bardzo zabawnych epizodów fabularnych. Standardowo w opcjach możemy jeszcze grę zapisać (w dowolnym momencie!!! El General niewątpliwie musi się z tego powodu cieszyć :)... i nie tylko On zresztą), wyłączyć dźwięk, napisy, ustawić szybkość znikania tychże... Co do dźwięku, to autorzy lojalnie uprzedzają, że w pewnym momencie bez niego gra jest niemal niemożliwa - a jeśli nawet, to wiele przez to traci. Opcja włączenia tekstu jest również niezwykle przydatna, czego nie trzeba tłumaczyć ludziom słabiej znającym



język Szekspira (o czym za chwilę).

Jednak jest w opcjach jeszcze jedna, po zobaczeniu której zbaraniałem. "Enable 3D acceleration". Cóż to? Fenomen programistyczny - akceleracja grafiki trójwymiarowej w grze dwuwymiarowej? Nie, bez obaw, nikt z LucasArts na razie Nobla nie dostanie :). To po prostu jeden z żartów autorów.

DWIĘK

Muzyka jest niezwykle zróżnicowana. Mój ulubiony motyw to ten pojawiający się na mapce Blood Island. Jest taki... voodooowy :). Jeśli zaś chodzi o podłożenie głosów, efekty dźwiękowe - nie mam absolutnie nic do zarzucenia. Aktorzy mówią wyraźnie, może czasem nieco za szybko. I widać, że znają się na swojej robocie - posłuchajcie chociażby głosu Kapitana Rotthangana! Ach, ten akcent! :)



GRA!!!

The Curse of Monkey Island ma klasyczny dla starych przygódówek interfejs. Kursor zmienia się, aby pokazać daną czynność, jaką można ze wskazanym przedmiotem wykonać (jak to ma miejsce chociażby w Broken Swordzie). Z każdym z nich możemy wykonać kilka czynności. Są one przedstawione w postaci ręki, która oznacza nie tylko podniesienie, ale czasem pchnięcie czy użycie czaszki, która zawsze służy do obejrzenia danego przedmiotu (Threepwood wygłasza wtedy małe info o tym obiekcie) oraz dzioba. Ten (jakżeby inaczej) nie oznacza tylko rozmowy, lecz również żucie, dmuchnięcie i ugryzienie. Naturalnie nie wszystkie te opcje są dostępne naraz... Ogólnie rzecz biorąc "międzymordzie" jest bardzo wygodne, nie trzeba się zastanawiać nad tym, czy dany przedmiot należy pchnąć czy nacisnąć (takie cuda zdarzały się tylko w podrzędnych przygodówkach, jak chociażby polski Skaut Kwaternaster), co pozwala się nam skoncentrować tylko nad mniej lub bardziej logicznymi zagadkami (pisze "mniej lub bardziej", gdyż rozwiązanie niektórych wymaga czasem iście montypythowskiego myślenia... :)).

Cisza morska. Guybrush, główny bohater gry, żegluguje po pustym morzu. Piszę dziennik pokładowy. Jednak ten błogi stan nie trwa długo - wkrótce, ani się spostrzegając, trafia w sam środek ciężkiej batalii demonicznej i nastającego na tnotę Elaine (dziewczyny Guybrusha) kapitana LeChucka z nią właśnie we własnej osobie. Wskutek szybkich załóg Chłopak-szczotka (z ang. Guybrush) Threepwood ląduje w podziemiu statku. I tu na chwilę kontrolę nad wydarzeniami przejmuję gracz. Szybko wydostaje bohatera z zamkniętego pomieszczenia, niwecząc przy okazji nieczne plany złego Władcy Nieumarłych. Króciutki filmik i znowu Guybrush popadł w małe tarapaty - został zamknięty w skarbcu. Lecz wydostanie go stamtąd nikomu żadnego problemu nie powinno nastręczyć. Dopiero później pojawiają się schody... A to za sprawą pewnego podarku, który zmieni jego ukochaną w prawdziwie wartościową kobietę... Naprawdę dużo warta. Można by nawet zaryzykować stwierdzenie, że jest kobietą idealną - wzięła sobie bardzo do serca powiedzenie, że milczenie jest złotem... Nie dziwię się Guybrushowi, że ją tak kocha - to kobieta naprawdę na wagę złota! Na miejscu Threepwooda ja bym ją ożłocił...

No, dość już tej niewybrednej gry słownej :). Tak więc jesteśmy wraz z naszym ulubionym chudzielcem w niemitych kłopotach. Nie dość, że jego dziewczyna nie jest do końca sobą (coś podejrzanie jest mało rozmowna), to jeszcze z jego winy... Nic to, jakby powiedział każdy bohater, trzeba zakasać rękawy i wybrać się na poszukiwanie złota. Lecz najpierw nikt nie chce z nami gadać, za to wszyscy każą nam iść do czarownicy specjalizującej się właśnie w magii 3Dfxa (no, to chyba nie do końca tak). Ta nam każe znaleźć mapę, załogę i statek, aby dotrzeć na Błotod Island. I na zachętę jeszcze powie Guybrushowi, że tam czeka go śmierć. A ona się nie myli...

I tak kończy się długie interaktywne intro, tjaaa - intro! Myśleliście, że solucję robię? Dopiero teraz zaczyna się prawdziwa gra. Razem z nieszczęśliwym narzeczoną będziemy chodzili po dziesiątkach lokacji, rozmawiali, używali przedmiotów, walczyli na pistolety, uczestniczyli w bitwach morskich, będziemy ogólnie rzecz biorąc, niezwykle podstępni i przemysłni. A trzeba nam wiedzieć, że jedyną zdol-



nością Guybrusha jest umiejętność utrzymania powietrza w płucach przez dziesięć minut. A to trochę mało jak na tak niebezpieczną wyprawę... Jak więc udaje mu się przeżyć te wszystkie ciężkie chwile, w które wpadł?... Tylko dzięki nam, graczom :).

Z pozoru gra może się wydać rozrywką dla dzieci. Piękna, ręcznie rysowana (bez żadnych paskudnych renderów) grafika, brak jakichkolwiek elementów przemocy (no, możemy się trochę poznęcać na biednym grabarzu i Mur-rayu - znajomej czasce)... Jednak jest pewien czynnik, który praktycznie uniemożliwia grę młodszemu graczom - poziom trudności. Gdyż, trzeba to sobie powiedzieć jasno: gra jest dość trudna. A na pewno trudniejsza od innych pozycji z klasyki przygódówek, jak np. Broken Sword. Wymaga od gracza nie tylko dziwnych skojarzeń, niekonwencjonalnego sposobu myślenia, ale również doskonałej (szczególnie w jednym miejscu) znajomości angielskiego. Co prawda, można ją przejść używając wszystkiego na wszystkim, lecz wtedy żadnej przyjemności z gry po prostu nie ma. Aby w pełni docenić wszystkie aluzje zawarte w dialogach, trzeba mieć naprawdę szeroką wiedzę... I nie tylko na tematy z gramy związane.

Jednak jeden moment niezwykle mi przypadł do gustu - po dostaniu się do kurczakowej knajpy pewien gość nie chce z nami rozmawiać. Zapewne oprócz żywiołowej niechęci do Guybrusha ma tu jeszcze znaczenie to, że osobnik ma nóż wbity w plecy. Gdy oglądaliśmy przedmiot znajdujący się nie opodal pchniętego przez nas nieboszczyka (czy aby na pewno?), nasz bohater mówi, że nie lubi, gdy go ludzie pytają o Grim Fandango (dla nieobitych w temacie: GF to również gra nieobitych na długo po premierze CoMI). A nieboszczyk obok wygląda właśnie jak bohater tej świetnej (mimo iż trójwymiarowej) gry! Czyżby reklama? Nie powiem - bardzo mi to zaimponowało :).

W grze występują również czasem jakieś elementy zręcznościowe - mnie się na przykład bardzo spodobał pomysł z bitwą morską - nikt nie powinien mieć z nią problemów (nawet moja siostra bez problemu sobie poradziła, a to o czynsz świadczy), a jest to bardzo fajny moment, w którym szare komórki mogą sobie odpocząć. Mają przed czym - zaraz po walce czeka na gracza kilka ciężkich przepraw w pojedynkach na szpady. Uprzedzam od razu, że nie ma ona nic wspólnego ze zdolnościami manualnymi ani wszelką przemocą. To po prostu gra... słowna (!), do której znajomość "lęgtydzu" jest konieczna.

Gra nie została przetłumaczona na język polski. I bardzo dobrze - żeby dobrze przetłumaczyć niektóre momenty, trzeba by chyba było zatrudnić Stanisława Barańczaka... (a ten niestety nie bierze się jeszcze za produkcję gier... dziwne :)) Tak więc gra, poza dostarczaniem niewątpliwie dobrej rozrywki, może jeszcze sprostować do częstego zaglądania do słownika, co gorąco polecam. Nie warto po prostu zostawić jakiejś opcji dialogowej, ponieważ nie zna się jej znaczenia - można sporo stracić.

Na koniec chcę się jeszcze podzielić z Wami moim smutkiem. W jednym z ostatnich CDA mogliście przeczytać zapowiedź (autorstwa Gem, iniego) nowej części Mafpiej Wyspy. Oczywiście w 3D... Wiem, że nie powinienem się martwić, zwłaszcza, że specjaliści z LA na pewno nie nie skopią, gra będzie kolejną hardcore'ową przygodówką, tylko w dzisiejszych standardach wizualizacji (chuch, fajnie to brzmi)... Ja jednak spodziewałem się, że chociaż ci ludzie nie dadzą się tej wszechobecnej "trójwymiarzacji" gier. Nie twierdzę, że kolejny sequel MI będzie gorszy - wiem, że LucasArts potrafi zrobić dobrą przygodówkę 3D (vide Grim Fandango właśnie), ale... To jakby zdradzenie pewnych wartości... Nic to. Nie ma co narzekać na zapas - czas wrócić po raz kolejny do wspaniałego świata piratów (którzy są niezwykle "mighty" :)), poszukiwaczy skarbów, wykrywców, oszustów. Jakżoś na piękny i inny od tego, co mam za oknem...



CD-ACTION
www.lucasarts.com
Producent: LucasArts
Dystrybutor:
Internet:
Wymagania: PC, karta PCI, Win95/98, 16 MB RAM, CD-ROM x2 16-bitowa karta muzyczna
Akcelerator: Nie

Uśmiechnij się, jesteś w ukrytej komorze!

Witam po raz n-ty i któryś tam w kolejnej edycji działu, którego jedynym celem jest walka z chandrą. A już z jesienią chandrą przede wszystkim. W związku z czym, zapraszamy do lektury tekstów, tak pościąganych z sieci, jak i stworzonych przez czytelników. Jak macie jakieś fajne, śmieszne WŁASNE historyjki itp. (błagam: byle nie przepisane z gazet!), to podrużcie je na nasz adres - może dzięki Wam ktoś "w dotyku" wybuchnie śmiechem? No, to lu(z)!

Quest for the holy milk

Wyjtki z pamiętnika (za/s)palonego gracza.

Tak się stało, że wczoraj znów grałem. Zasadniczo, nie wiem, jak to się mogło zdarzyć, ale się zdarzyło. Widocznie mój organizm uodpornia się na te środki, co mi przepisał lekarz. Do siebie przyszedłem gdzieś w południe. Pamiętam, bo ktoś mnie wyciągnął spod nadjeżdżającej ciężarówki. Chyba szedłem po mleko lub coś takiego. Wiem, że ten quest miał być bardzo łatwy. Przynajmniej tak twierdziła porucznik commander z samochodu, przypomniał mi klienta, co go wieczorem usieknę w tawernie. Może nawet był jego bratem. No, ale tak szybko to chyba sequeła nie wydają. Chociaż dzisiaj, zanim pojawi się w sprzedaży jedynka, to już w zasadzie wiadomo, co będzie w części czwartej. W każdym bądź razie, za tego, co go śmiertelnie uszkodziłem w tej karczmie, dostałem trzy punkty siły.

No, więc tego z ciężarówką postanowiłem zostawić na później. Aż wskoczę na wyższy level, bo na oko klient miał ze dwieście pięćdziesiąt strenghtu. Poza tym nie miałem przy sobie żadnego oręża z prawdziwego zdarzenia. Co prawda, w kieszeni był kozik, ale postanowiłem zatłuc najpierw parę słabiej uzbrojonych kościotrupów i za ich złoto zakupić jakiś miecz i tarczę u kowala. Tymczasem skorzystałem z pomocy całkiem ładnej dziewczyny. Przypomniałem sobie, jak byłem w katakumbach. Podobna twarz, długi warkoczek. Tylko zderzaki trochę nie te. No cóż, w końcu nie w każdym teamie mają dobrych grafików.

Tak na wszelki wypadek, spoglądałem, czy ma przy sobie kolty. Nie miała. Teraz pewnie ukrywała się pod zmienionym nazwiskiem. Postanowiłem włączyć ją do drużyny. W końcu musiałem wykonać ten quest. Ludzie w schronie czekali rozpaczliwie na mój powrót. Nie mogę ich zawieść. Kolonia musi przetrwać za wszelką cenę. Usiadłem na ławce. Kombinowałem, jak ją zwabić, by ten quest wykonała ze mną. Po tej ciężkiej samotności w mroku, zacząłem już nawet szukać sidebary z opcją save'u, ale udało mi się rozwiązać zagadkę. Skorzystałem z pomysłu mojego kolegi Larrego. Bałem się tylko, że znów host mi powie, że to jest nieczyste

zagranie. Spojrzałem jej głęboko w oczy. Już wiedziałem, że jest moja. Spośród dostępnych zdań, rozpoczynających rozmowę, wybrałem jedno.

- Masz piękne oczy - powiedziałem, wkładając w to całą swoją manę, co spowodowało, że teraz byłem już całkowicie bezbronny.

Podziałało, zresztą na mnie też. Dalej było już prosto. Wraz z nią udałem się na północ. Mówiła, że też tam idzie, ale ja wiem, że czar pod nazwą zaślepienie musiał tu zadziałać samoistnie, mimo że nie miałem przy sobie ni grama czarodziejskiego proszku. Udałmy się do nowo postawionej faktorii. Tam zdobyłem napój oraz chleb. Za resztę zakupiłem lody dla niej i dla mnie. Złot(ych)ja prawie nic mi się nie zostało. To był skandal. Znowu jakiś ignorant projektował moduł handlu. Nie dało się w ogóle targować. A w zapowiedziach miała być to taka realistyczna gra. No cóż. Dobrze, że chociaż ona była zadowolona. Musiałem wracać. Ona zresztą też. Jakoś tak nam zeszło to wracanie, że był już wieczór. Już myślałem, że źle ustawiłem suwak z prędkością, ale nie. Był w porządku, chociaż nie do końca. Nie mogłem go przesunąć, żeby spowolnić akcję. Przystałem próbować, kiedy na mnie dziwnie spoglądała. Chyba wtedy powiedziała, żebyim zostawił w spokoju tę zwrotnicę kolejową.

No, więc musieliśmy wracać na skróty. Zrobiło się ciemno. Zaczęłem żałować, że nie wziąłem ze sobą miotacza płomieni albo przynajmniej jakiejś szabli. W końcu sam widziałem, jak wokół niejednej wioski czaiły się Ghoules. A ile dopiero takich stworów mogło się czaić w takich długich kanałach? Przedzierałmy się cichcem, przez jedno podwórko, gdy nagle zza kosza na śmieci, zapewne ustawionego tam specjalnie przez kumpli tego z tawerny, wyskoczyło paru

tym winić mogłem tylko siebie, że się tak łatwo dałem podejść. To nie było Colorado, tu byli gangsterzy ze zorganizowanej przestępczości. No, ale wieżyczek strażniczych nie widziałem, no, chyba, że ustawił je jakiś agent KGB za moimi plecami.

Ci, co nas dopadli, mówili ciągle, żebyim im oddał jakieś papiery. Wspominali, że mają być zielone. Dziewczyna miała się zająć później. Chciałem zagrać jakoś inaczej, ale napastnicy uporczywie wypowiadali tę samą kwestię. Tych cymbałów, co mówią, że to miała być pierwsza w historii gra interaktywna, należałoby powywieścić. W tej chwili za grywalność miałem im ochotę dać minus czterdzieści w skali od zera do dziesięciu. Na osłode można tu tylko dodać, że za dźwięk należałoby dać wysoką notę. Nie dość, że dobrej jakości głośniki wystawiały z szóstego piętra, to leciała z nich muzyka w nastroju horrorowo-sensacyjnym. No, nie wiem, czy nie była ukradzioną z jakiegoś filmu, ale za to dobrze obrobiona. To jeszcze nie wszystko. Klimatu dodawały jakieś krzyki zarzynanych w klatce obok. W oddali wyl pieś klasy jamnik szorstkowłosej, a wiatr złowieszczo trząsł rachitycznym drzewkiem wbitym nie wiadomo przez ja-



CZY NADAL UWAŻASZ, ŻE ŻYJESZ W STRESIE ???

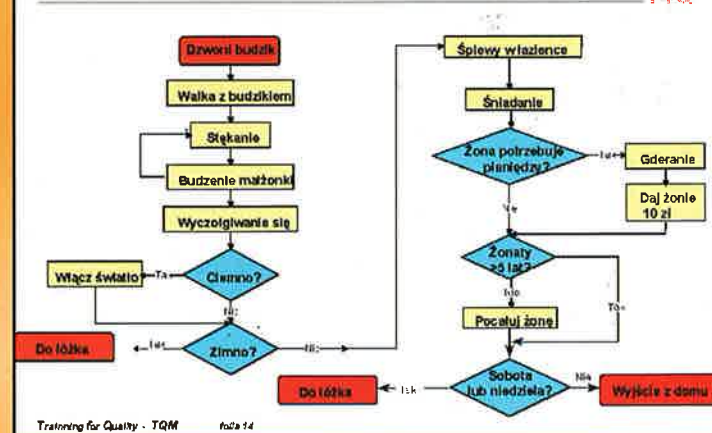
możliwości, ale się nie poddałem. Utworzyłem dwuszereg. To znaczy ja przed nią. Jednak ze względu na istotną przewagę przeciwników, postanowiłem wykonać dwie rzeczy. Po pierwsze zaszewkować. Niestety, jak zwykle w takich momentach, genialni twórcy nie przewidzieli tej prostej opcji. Pewnie tak samo jak w tej grze co strzelałem do obcych z karabinka snajperskiego, trzeba będzie powtórzyć cały level od początku, gdy mnie wykończą. Nie ukrywam, że nie bardzo spodobała mi się ta opcja. To znaczy wykańczanie mnie. No, to przystąpiłem do realizacji punktu drugiego. Chciałem wpisać jakiś chat, no, oczywiście oprócz KillMe. Niestety tu mi się również nie udało. Widocznie była to jakaś niezarejestrowana wersja shareware lub, co gorsza, demo.

Nie pozostało mi nic innego, jak rozpocząć finalny konflikt. Chciałem skoczyć na nich jak Cage i szybko ich skopać. No i skoczyłem. Ale mi to fatality nie wyszło. Zapomniałem, jaka to była kombinacja klawiszy. Spadłem za wcześnie na ziemię, obrywając od jakiegoś napastnika pałą. Według mnie to był skandal. Nic takiego, że będą używali pałek w manualu nie napisali. No i chyba ktoś mi w tym momencie wyłączył prąd, bo zgąsło wszystko. Zapewne wujek, leżąc pod samochodem, znów spał gdzieś w garażu pęknięty bak. Ostatnio, gdy tak robił, to jeszcze takiego kolorytu wybuchów w żadnej grze nie widziałem. Od niego powinni się uczyć ci, co robią te gry.

Kiedy zrebotował mi się system, nad sobą ujrzałem smutną twarz dziewczyny. Gdy jednak zobaczyła, jak otwieram oczy, uśmiechnęła się, ta moja wirtualna baby. Jeżeli ona była ze mną, to już zacząłem się zastanawiać, czy przypadkiem nie użyła jakiegoś teleportera, by w ten sposób nas

Ranne wstawanie - jako schemat blokowy

T4Q



osobników. Cholera, to byli Niemcy. Byli tak samo ubrani, tylko bez hełmów. Może była to jakaś pięćdziesiąta kolumna? Dobrze, że chociaż nie mieli przy sobie automatów. Nie mogłem liczyć na swoich kolegów komandosów z oddziału. Teraz w stopniu marszałków polnych wypoczywali aż do następnego zadania, na drugiej półce od góry. Poza

kiego sadystę prosto w odłam betonu. Jednak niezły dźwięk nie poprawił złego wrażenia o nieinteraktywności.

Zanosilo się na to, że wszystko zakończy się pojedynkiem. Postanowiłem sformować sztyk bojowy. Co prawda, nie miałem, jak na przykład jako Centurion, w tej chwili wielu

ratować. Rozejrzałem się wokół. Nie użyła. Dokoła leżały ciała tych Niemców. Wiem, że chodzą słuchy, że w tym misjon dysku główną rolę będzie grała kobieta, ale nie sądziłem, że będzie aż tak dobra. Musiała mieć z czterysta punktów dexterity, że ich wszystkich uziemiła. To się kumple zdziwią, jak się dowiedzą. No, teraz każdy mi będzie zazdrościł, że mam ją w drużynie. Żaden mi już nie podskończy.

Ruszyliśmy w drogę do domu. Zmartwiłem się tylko, że mój napój, co go miałem dostarczyć do schronu, zniszczył się podczas działań wojennych, ale co tam. Zawsze mogę zrobić sequela. Odprowadziłem ją do chaty. Znow skorzystałem z pomysłów mojego kumpla Larry'ego. Całus był długi i namiętny. Teraz się przekonałem, że misja zakończyła się pełnym sukcesem, a miodność gry stoina bardzo wysokim poziomem.

No cóż, co do sukcesu questa, to zupełnie inne zdanie miał commander porucznik w bazie. Miałem już nawet przyciszyć głośni-

*Nie skontaktowałby się z Tobą Morfeusz, bo komórka, którą miał dostarczyć kurier, została ukradzioną.

*Ogłoszenie: Poszukuję streszczenia Władcy Pierścieni. Bardzo pilne. Proszę o pomoc.

Odpowiedź: Pewien młody hobbit dowiadywał się, że w celu ocalenia świata musi wrzucić pewien pierścień do pewnej dziury. Dziura jest cholernie daleko, więc idzie do niej przez trzy tomy, ale w końcu mu się to udało.

*Pytanie z grupy ogłoszeniowej: Szukam pracy w handlu - 46 lat.

Komentarz: masz cierpliwość tyle lat szukać?

*Uwagi użytkownika o grupie dyskusyjnej: Jednak jest tu jak wszędzie... Dyskusja się zaczyna, dopiero jak ktoś strzeli gąf.

Komentarz: My tu, facet, tylko czekamy na to, żebyś mógł komuś szczerze powiedzieć, że jest głupi.

...szczoty i go przeczyszcilo.
...połki z przyprawami i go opieprzyli.
...bajora i go przymuliło.
...czołgu i go oblażył gaśnice.
...samochodu i się przejechał.
...prysznicu i się spłukał.
...sznurka i oberwał.
...pomnika i skamieniał.
...cukierni i coś go wpierniczyło.
...sklepu rybnego i go wysłodziło.
...kościół i był trochę stuknięty.
...gilotyny i stracił głowę.
...topora katowskiego i go z nóg ścięło.
...śruby i się gdzieś wkrecił.
...zlewku i go zatkało.
...korka i się zatkał.
...mydła i zaczął się pienić.
...kranu i go olał.
...wodociągu i się zmył.
...młotka i był trochę stuknięty.
...noża i zarznął kawał.
...piasku i go wyspalił.
...reflektora i go oślnięło.
...więzienia i się zamknął.
...dołu i się poniżył.
...walca i zaczął się płaszczyć.
...punktu skupu opakowań szklanych i nabili go w butelkę.
...latarni i go oświecilo.
...łopatki i go wkopali.
...brzegiem morza i zrobili z niego balwan.
...lustra i mu się odbiło.
...saperki i mu dokopali.
...butelki i mu wlał.
...stadniny i zrobili go w konia.
...haka i ktoś się do niego przyczepił.
...rzeki i mu zmylił głowę.

będziesz miała z nim ciężkie życie. Ale... będzie większy, szybszy i będzie lubił polować i zabijać. Będzie wyglądał głupio, kiedy się pobudzi, ale odtąd nie będziesz narzekać. Stworzę go w taki sposób, aby dostarczał ci fizycznej satysfakcji. Będzie nierozsądny i będzie zabawiał się walką lub kopaniem piłki. Nie będzie zbyt sprytny, więc również będzie potrzebował twojej rady, aby postępować rozsądnie.
- Brzmi wspaniale - powiedziała Ewa z ironicznym uśmiechem - ale w czym tkwi pułapka?
- Hm... możesz go mieć pod pewnym warunkiem.
- Jakim?
- Będzie on dumny, arogancki, egocentryczny, więc musisz wmówić mu, że został stworzony pierwszy. Pamiętaj, to nasz mały sekret... Wiesz, tak między nami kobietami...

Powiedzonka

- Nie dłużej w nosie, bo zrobisz sobie dziurę w mózgu.
- Jestem wyczerpana - powiedziała bateria.
- Jestem wykończony - powiedział pociąg.
- Idę się rozerwać - powiedział granat.
- Dałem się nabić w butelkę - powiedział korek.
- Dobrać ci się do skóry - powiedział dermatolog.
- Czas rozprostować kości - powiedział kat do skazanego na łamanie kołem.
- Zobaczę, czy sprawdzają się przysłowia - powiedział fryzjer, podając brzytwę tonącemu.
- Odbiła mi palma - powiedział kokos.
- Jestem głęboko wzruszona - powiedziała ziemia do pług.
- Jestem kompletnie zalana - powiedziała Atlantida.
- Jestem całkiem splukany - powiedział sedes.
- Tak cię kocham, że aż się we mnie gotuje - powiedział czajnik do kuchenki gazowej.
- Jestem bardzo skoncentrowany - powiedział pomidor w puszcze.
- Życie z tobą jest o wiele prostsze - powiedział ołówek do linijki.
- Nie bądź taka napastliwa - powiedział but do szczotki.



ki, żeby nie słuchać tej zbyt długiej tyrady, ale stałem jak zamrożony. Chciano mnie nawet ponownie skierować do misji tutorialowych, lecz się nie dałem. Ciągłe wybierałem opcję Campaign. W końcu udało mi się przedostać do bunkra dowodzenia. Zarygłowałem drzwiami, by nikt mi nie przeszkadzał, i połączyłem się siecią z moim nowym członkiem drużyny. Można powiedzieć, że tej nocy Internet należał do nas. Dlatego uważam, że wersja dwuplayer tej gry nie ma sobie równej, a ci, którzy grają solo, nie wiedzą, co tracą. Przynajmniej tutaj projektanci nic nie schrzaniili. Podobno jeszcze lepsza jest wersja multiplayer, ale coś mi się widzi, że jest o wiele bardziej trudna. Trzeba stosować zupełnie odmienną strategię, a zbyt wielu śmiałków już po drodze ekstatycznie poległo.

Przechodziłem w rzeczywistość wirtualną tzn. kładłem się spać, jak mówią niektórzy, wiedząc, że za kilkanaście dni, być może, będę musiał sprzedać coś z city improvements, jeśli dalej będę tak przeholowywał z wydatkami na telekomunikację. Ale ryzykować było warto. Niemniej, jutrzejsza partia zapowiadała się jeszcze ciekawiej.

ciąg dalszy być może kiedyś nastąpi, acz niekoniecznie - no, chyba, że sami dopisiecie?

Rozmaitości z sieci

• Dlaczego akcja Matrixa byłaby niemożliwa w Polsce?

*Zapomnij o błyskawicznym transferze własnej osobowości przez telefon, bo po drodze 7 razy zerwałoby połączenie.

*Dodzwonienie się po 22 byłoby cudem.

*Co drugi raz po wydzwonieniu przez Tan-ka odpowiednio numeru Twój telefon z komunikowałby o rozłączeniu.

*Cały budżet zespołu poszedłby na naliczone, ale nie na zrealizowane impulsy.

*Pytanie: Czy wie ktoś, jak podrasować Cele-rona?

Odpowiedź: Zamontuj mu alufelgi i spojlery.

*Uwagi internauty-kierowcy: Trasa Bielsko-Tychy po odwilży przypomina grę Asteroids. Siedząc przed ekranem, a z przeciwną nadlatującą dziurą.

*Żona informatyka wyprawia imieniny. Mówi do męża:

- Może byś mi w czymś pomógł?
- Co mam zrobić?
- Napisz na torcie: Wszystkiego najlepszego!
- Nie ma sprawy!
Mąż poszedł do swojego pokoju. Męczył się 20 minut. Wreszcie żona mówi:
- Jak idzie? Skończyłeś?
- Jeszcze nie, Tort nie mieści się do drukarki.

*Dzieci piszą wypracowanie na temat: Jak wyobrażam sobie bycie informatykiem? Nie pisze tylko Jaś.
- Dlaczego nie piszesz? - pyta polonistka.
- Czekam, aż mi się otworzy edytor tekstu.

*Młody informatyk został skazany na karę więzienia za handel pirackim oprogramowaniem. Zaraz po wejściu do celi starszy współwięzień pyta:

- Grypsujesz?
Informatyk oburzony odpowiada:
- W życiu żadnej nie zepsułem!

*Złapałem wirusa Yankee Doodle 4. Co zrobić, by usłyszeć melodyjkę?

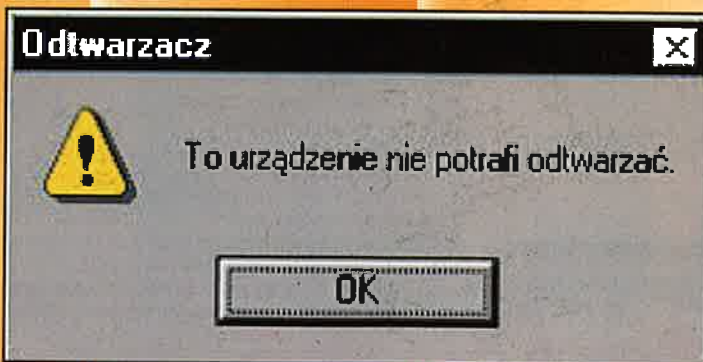
*Jakie opakowania są najdroższe?
- Pudełko do gier. Na giełdach gry bez pudełka kosztują 20 zł, a z opakowaniem 150 zł.

Szedł facet koło...

...dźwigu i się uniósł.
...koparki i dał się nabrać.
...betoniarki i się zmieszał.
...drutów i go zelektryzowała wiadomość.
...pieca i się zapalił.
...piły i się urzął.

Modlitwa pracownika:

Daj mi siłę do akceptowania rzeczy, których nie mogę zmienić, odwagę do zmiany rzeczy, których nie mogę zaakceptować i mądrość, abym ukrył ciała tych, którzy mnie dzisiaj w...kurzyli. Poza tym spraw, abym uważał, czy palce, które przydeptuję dziś, nie są połączone z d... w której będę musiał wchodzić jutro. Pomóż mi zawsze dawać z siebie w pracy 100%:
12% w poniedziałek
23% we wtorek
40% w środę
20% w czwartek
5% w piątek



Tajemnica raju

Pewnego dnia w rajskim ogrodzie Ewa zwraca się do Boga.

- Mam problem.
- O co chodzi Ewo?
- Ja wiem, że dzięki Tobie istnieje i mam ten przepiękny ogród, wszystkie zwierzęta, tego zabawnego węża, ale ja po prostu nie jestem szczęśliwa.
- Dlaczego Ewo?
- Jestem samotna i po prostu rzygać mi się chce jabłkami.
- Aha, Ewo, w takim wypadku stworzę ci mężczyznę.
- Co to jest "mężczyzna"?
- Mężczyzna będzie wadliwym stworzeniem, mającym wiele złych cech. Będzie kłamać, oszukiwać i będzie próżny, tak czy inaczej.

- Jestem całkiem do d... - powiedział papier toaletowy.
- Zalewam robaka - powiedział Jacek Sopli- ca.
- Czemu jesteś taka spięta? - powiedział guzik do agrafki. (A guzik cię to obchodzi - odpowiedziała agrafka).
- Ubijemy interes? - powiedział gwóźdź do młotki. (Ty chyba jesteś stuknięty - odpowiedział młotek).
- Czemu mnie tak chłodno przyjmujesz - powiedziała butelka szampa do lodówki.
- Ale wy jesteście narwane - powiedział koszyk do truskawek.
- Czemu się tak drzesz? - powiedziała pralka do pręścieradła.
- Nieźle mi odbija - powiedziała piłeczka ping-pongowa.

Gry Roguelike

Wydaje mi się, że dotychczas na łamach AM ani CDA nie pojawiło się nic na temat przeżywających rozkwit gier typu roguelike. Postanowiłem wypełnić tę lukę.

Elwro

Czym są gry typu roguelike?

Oto cechy wspólne gier tego gatunku:

1. Brak obsługi trybu graficznego - jest tylko pseudografika w ASCII. Przez łamerów cecha ta uznawana jest za wadę dyskwalifikującą grę i... bardzo dobrze - na co im coś ambitniejszego niż płyty Baldur's Gate. Jest to jednakże olbrzymia zaleta w oczach ludzi posiadających Moc zwaną Wyobraźnią. Dzięki trybowi tekstowemu bowiem grę może napisać jeden człowiek. Jeżeli wpadnie na pomysł, może natychmiast wcielić go w życie - nie musi czekać na zgodę głównego designera, robotę dźwiękowców i grafików. Wszystko zależy od niego. Niektórym graczom (w tym mnie) wcale tak bardzo nie zależy na pięknej, zajmującej wiele MB grafice - liczą się pomysły i grywalność oraz to, czy gra jest w stanie przyciągnąć do monitora na dłużej czy staje się na pewien czas ulubionym tematem rozmowy w gronie przyjaciół. Dla takich właśnie osobników stworzono następców Rogue'a (były próby przeniesienia np. Angbanda w tryb graficzny, ale nie powiodły się zbyt).
 2. "Klimat" RPG. Tworzymy bohatera (najczęściej mając do wyboru znacznie więcej ras i profesji niż w "profesjonalnych" CRPG), a następnie wysyłamy go w świat (zazwyczaj fantasy), aby w glorii i chwale (lub w hańbie) wykonywał kolejne questy. Niestety, w większości przypadków cała rozgrywka sprowadza się do penetracji olbrzymich lochów w poszukiwaniu Tego, Co Na Końcu: jakiegoś artefaktu lub uosobienia zła (cel matrymonialny). Ale są chlubne wyjątki (o czym później).
 3. Wesoły 'hack'n'slash. Co tu dużo mówić - siłą tych gier jest między innymi oszałamiająca różnorodność bestyj i tworów wszelakich stających postaci na drodze. Są chwile, w których żaden Quake nie może dorównać wyrzutowi z takiego np. ADOMA.
 4. Turowość rozgrywki. Dzięki niej możemy w każdej chwili zastanowić się nad dalszym postępowaniem. W niektórych grach znajdziemy mechanizm sterujący kolejnością podejmowania działań przez istoty znajdujące się na danym poziomie gry, biorący pod uwagę poszczególne współczynniki szybkości.
 5. Olbrzymia ilość przedmiotów, czarów itp. Diabło czy Daggerfall, o Krondorze nie wspominając, mogą się schować. Do roguelike'ów względnie łatwo jest dodać nowy przedmiot, czar czy kolejnego stwora - jest więc ich multum. Dlatego, jeśli tylko autor nie popadł w przesadę, rozgrywka jest bardzo urozmaicona, a do odkrycia wszystkich tajemnic gry potrzeba lat.
 6. Losowość podziemi. Każda rozgrywka jest inna dzięki temu, że poszczególne poziomy są generowane losowo. Nikomu nie trzeba mówić, jaka to zaleta. Są także poziomy predefiniowane, będące lokacjami ważnymi dla fabuły (czyli takie lepsze Diabło).
 7. Jedno miejsce na save'a. Tak! W roguelike'ach trzeba zachowywać się odpowiedzialnie, a grę zapisywać przy wychodzeniu. Podwyższa to nieco poziom trudności, lecz nie zniechęca - ćwiczenie czyni mistrza. Oczywiście, można kopiować pliki z save'ami choćby zwykłym DOS-em, ale jest to traktowane jako nieuczciwość (i obniża satysfakcję z pomyślnego ukończenia gry). Wielu ludzi stosuje jednak tę praktykę w celach treningowych, by po paru miesiącach rozpocząć uczciwą rozgrywkę.
 8. Kasowanie save'a po śmierci postaci. To jedna z najważniejszych cech roguelike'ów, a zarazem ta, do której najtrudniej przywyknąć. Ale cóż, takie są reguły - tak było od początku (czyli Rogue'a) i tak będzie. Za każdym razem trzeba zacząć od początku. Hough.
 9. Bezpłatność. Wszystkie gry z tego gatunku są dostępne za darmo (w pełnych wersjach) w Internecie, najczęściej na stronach ich autorów.

Dla kogo to jest?

(...jak powiedziała moja ciocia, patrząc ze zdęgotowaniem na 2 Stupid Dogs)

Dla każdego, kto nie potrzebuje gigabajtów czterowymiarowej grafiki czy sekstofonicznego dźwięku i kogo nie przeraża fakt, że gra zajmuje mniej niż dwie płyty CD. Każdego, kto dalej lubi sobie pograć w "Dungeon Mastera (jeden!)", "Beholdery" czy "Betrayal at Krondor" (w historii gier może 5 tytułów mogłoby z nim konkurować) i z fezką w oku wspomina: "...kiedyś to robili rolpleje...". Dla każdego wreszcie, kto nie boi się od czasu do czasu pomyśleć. A najdziwniejsze, że ludzie spełniających powyższe kryteria nie jest wcale tak mało!

Wymagania sprzętowe

1. Prawie dowolny komputer (parę świetnych gier chodzi na XT 512 KB RAM bez twardziela - wiem, bo sprawdziłem!).
2. Znajomość języka angielskiego - im głębsza, tym lepiej. Ostatecznie w grach nie ma fotorealistycznych obrazków i trzeba czytać opisy. Warto również rozumieć dowcipy.
3. Samozaparcie. Konieczne do nauczenia się, częstokroć chorobliwie uduziwnionego, interfejsu. Wymagane również do uczciwej gry (tj. bez kopiowania save'ów).
4. Silnie wykształcona wyobraźnia. Do przekształcenia tego czerwonego D w groźnego smoka, a tego B w piękną dziewczynę. Chociaż wiecie... lepiej nie przesadzić. Kiedyś, po wielogodzinnej sesji ADOMA, śniły mi się straszliwe molochy... w kształcie literek @! I, co najgorsze, bałem się ich!

Przegląd wybranych roguelike'ów

1. ADOM

Moim zdaniem bezkonkurencyjny. Oferuje dużą ilość różnorodnych kombinacji ras i profesji. Jest również najlepszy, jeśli chodzi o zawartość bestiariusza - a każda z istot została dodatkowo opatrzona ciekawym opisem! Zawiera chyba najwięcej przedmiotów z wszystkich roguelike'ów. Jest przy okazji dość prosty - już po paru miesiącach można go szczęśliwie ukończyć.

PERSONAL EQUIPMENT			
Total weight: 24945 stones		Carrying capacity: 17775 stones	
H	Head	uncursed crown of leadership 1+2, +71 (Ch+181)	165s1
B	Back	uncursed amulet of life saving	13s1
D	Body	moloch armor 1+8, -16 (-30, +50) (Ds+20) (-20, +50)	
G	Girdle	uncursed girdle of giant strength 1+0, +01 (St+121)	130s1
C	Gloves	blessed gloves of protection 1+0, +51	120s1
S	Right Hand	blessed mighty morning star "Grod" 1+16, 5d10+5 1+0, +01	
S	Left Hand		
H	Right Ring	blessed ring of djinni summoning	11s1
H	Left Ring	uncursed ring of immunity	11s1
B	Bracers	uncursed bracers of toughness 1+0, +01 (To+61)	110s1
X	Gauntlets	uncursed gauntlets of strength 1+1, +01 1+1, +11 (St+3)	
B	Boots	uncursed eternium boots 1+0, +51	155s1
M	Missile weapon	uncursed long bow of accuracy 1+9, +21	130s1
M	Missiles	7 uncursed arrows of demon slaying 1+3, 1d6+3	114s1
O	Tool	uncursed pick axe 1+2, 1d6+4	175s1

(H 0) Equip or remove item - (V) Use stuff - (Z) Exit inventory

Inventory. Zwróćcie uwagę na ogromną różnorodność przedmiotów.

ADOM odchodzi od schematu "ciągle w dół aż do ostatniego bossa". Akcja gry toczy się w ciekawym, przemyślanym świecie. Podczas rozgrywki gracz może wykonać wiele questów (w tym parę bardzo trudno dostępnych) o

Chcesz wiedzieć więcej?

**czytaj
.net**



Screen "z pola walki".

czynianiami bohatera. Widać więc, że gra jest bardzo blisko rodziny CRPG'ów. Przemawiają za tym jeszcze inne fakty, np. możliwość współdziałania z innymi poszukiwaczami przygód, oswojonymi potworami, chowańcami czy nawet własnoręcznie przywołanymi demonami (lub żywiołkami). Kowal runiczny może zaś wykuć własny magiczny topór.

Ancient Domains of Mystery to gra bardzo złożona. Gram w nią już jakieś 3 lata, a jeszcze zdarza mi się co jakiś czas odkryć coś nowego. Każdy zainteresowany roguelike'ami powinien natychmiast ściągnąć tę grę ze strony www.adom.de.



Mapa świata gry, pełnego podziemi, wioski i innych wcale ciekawych regionów.

2. ROGUE

Gra, która zapoczątkowała gatunek nazywany właśnie jej imieniem. Bardzo uboga. Polega na ciągłej wędrówce w głąb podziemi (o ile wiem, jest to podróż bez końca). Jest jednak dość miła i można w nią od czasu do czasu pograć.

3. MORIA

Kamień milowy w historii roguelike'ów. Gra oferuje możliwość wkroczenia w podziemia Morii i pokonania Balroga, nie licząc oczywiście ładnych paru smoków (w Morii smok to godny przeciwnik, gdy np. w Adomie zabija się je setkami (oczywiście nie na początku gry...)) i stad innych stworów. Jest to takie "Diablo" w wersji tekstowej (tylko że lepsze) - grę zaczyna się w wiosce, w której można m.in. zrobić zakupy (targując się!), a do której można potem wielokrotnie wracać (używając czaru w rodzaju "Town Portal"). Gra jest wysoce grywalna, choć nie aż tak bogata jak ADOM.

Dzięki udostępnieniu kodu źródłowego z gry wyrosła niezliczona ilość mutacji, z czego godne polecenia są Angband (Jezu! Jest nawet wersja dla Windowsów!), Zangband oraz...



He... Oto fragment (!) listy komend dla Morii.

różnorodnej tematyce. W dodatku bardzo ważny jest charakter postaci - olbrzymi kawał fabuły jest dla Złych niedostępny (i che, che vice versa). Charakter zmienia się zaś wraz z pozycjami bohatera.

4. CRAWL

Gra ta zasługuje na osobne omówienie z uwagi na dużą liczbę pomysłów zaimplementowanych przez autora. Już samo czytanie instrukcji daje dużo radości. W żadnej innej grze nie znajdziemy tylu ras i profesji (możemy na przykład zagrać moim ulubionym Daemonspawnem lub Demigodem). Dodano light-sourcing -, w trybie tekstowym! - a gra stała się dużo trudniejsza. Crawlmem można się bawić kilka tygodni, eksplorując możliwości poszczególnych kombinacji ras i profesji, lecz po pewnym czasie odnosi się wrażenie, że ta cała różnorodność jest trochę "dla picu" i że chciałoby się zejść trochę niżej. I wtedy zaczyna się problem... Gra jest trochę zbyt trudna.



Ach, ten light-sourcing... I ile przedmiotów!

5. NETHACK

Przez długi czas była to najpopularniejsza gra tego typu - zanim w grono fanów nie obrósł ADOM. Przyznam, że przyczyny ogromnego sukcesu gry są mi nieznane - ja sam zbyt często na nią nie zafatęm.

Fabula jest prosta jak cep; należy zejść na dół, wziąć gadżet, a potem wrócić z nim na górę i wyjść z podziemi. Twórcy gry twierdzą, że w Nethacku jest wszystko, "including the kitchen sink" (to taki angielski idiom), i rzeczywiście - znajdziemy nawet kuchenny zlew. Gra aż kipi od nowatorskich pomysłów, znajdziemy w niej na przykład grzybki halucynogenne, możliwość stania się *łakiem (kłania się Daggerfall) czy chodzenia z pieskiem (który też zdobywa doświadczenie!) na smyczy; można nawet wytypić cały gatunek potworów. Wszystko to brzmi pięknie, ale...

1. Gra ma bardzo, bardzo niepraktyczny interfejs. Na przykład, innym klawiszem zdejmujemy zbroję, a innym np. pierścienie z rąk. Szlag człowieka trafia! Już nawet Moria jest bardziej przyjazna. Ale co tam, niedobry interfejs nie może zaważyć na ocenie.

2. Złe algorytmy linii widoczności; właściwie to wcale ich nie ma i dlatego ekran wygląda czasami kuriozalnie, wybijając gracza z transu.

3. Często zdarza się, że wpadniemy w jakąś sytuację bez wyjścia, np. po przesunięciu jakiegoś muru (no, chociaż to właściwie nasza wina).

4. Chory poziom trudności.

Wszystko to razem sprawia, że w Nethacka można dla śmiechu zagrać parę razy, ale

więcej... po prostu nie ma sensu. Wiem, że tym stwierdzeniem narażam się rzeszy miłośników gry, ale wyrażam tylko moją opinię (nieodosobnioną!).

Każdego chętnego (lub mającego jakiś problem z ADOM'em) zapraszam do dyskusji - mój adres to elwro@v-lo.krakow.pl



Poznajcie Ciapka, wysokogatunkowego kota obronnego.

Chcesz wiedzieć więcej?

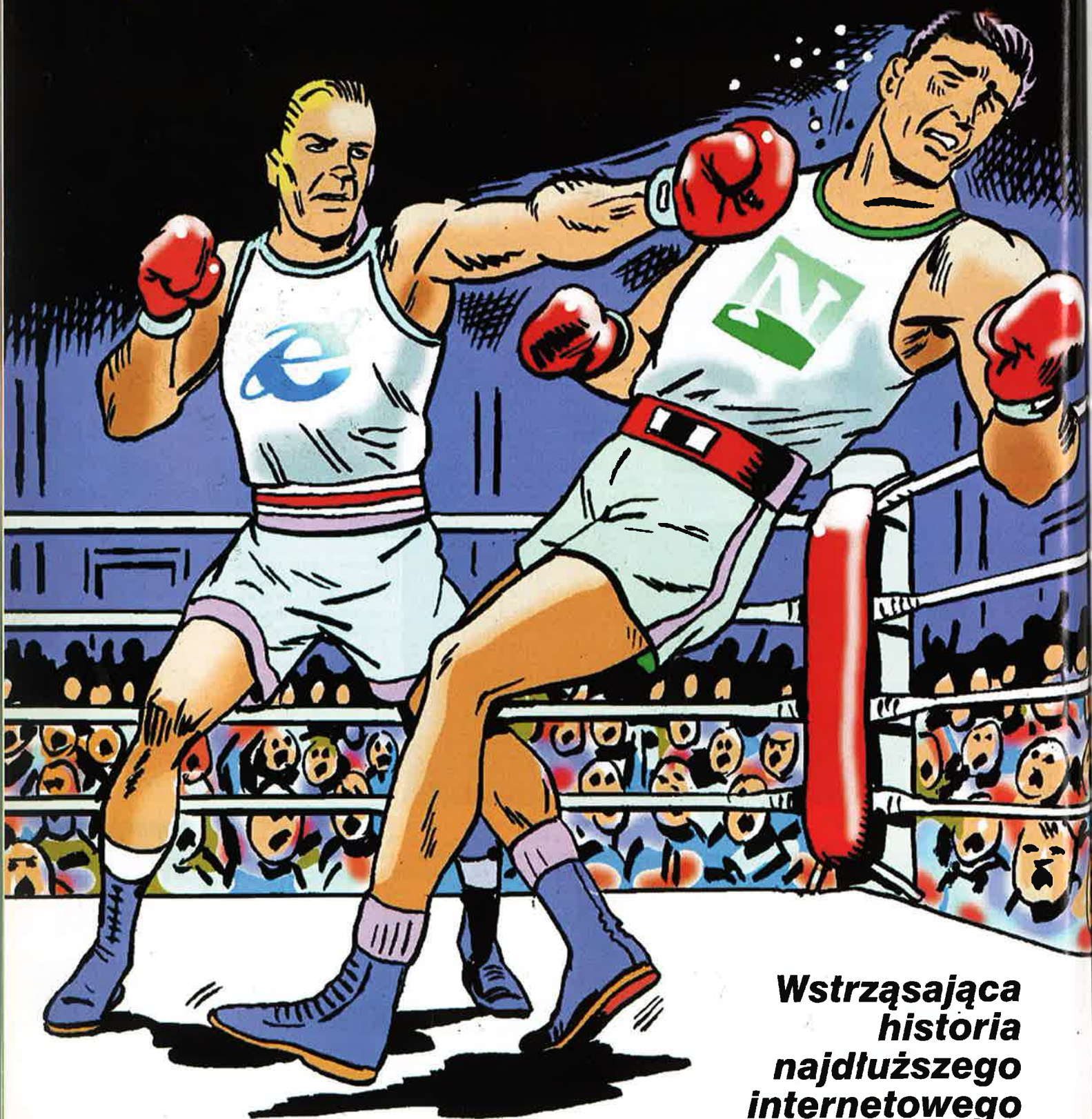


Zamiast podawać dziesiątki adresów, podam jeden, a za to świetny:

<http://www.skoardly.demon.co.uk/rnews/>

Znajdziecie tam wszystko, czego może chcieć miłośnik roguelike'ów.

NETSCAPE VS. EXPLORER



Wstrząsająca
historia
najdłuższego
internetowego
pojedyunku

NET MAGAZYN, KTÓRY RZĄDZI

W październiku na naszych stronach pojawią się nowe działy, w których opiszemy przydatny w sieci sprzęt i oprogramowanie



Pies na Internet.
Obszerny wywiad z Tomaszem Raczkiewiczem

.....

O pierwszej polskiej
e-powieści opowiada
autorka **Krystyna Kofta**

**Przez zwiastów wirtualną a interaktywną
telewizję przyszłość. Przez zwiastów wirtualną a interaktywną
telewizję przyszłość.**

**NA CO KOMU ADMINISTRATOR?
CO TRZEBA WIEDZIEĆ, DECYDUJĄC SIĘ
NA BUDOWĘ SIECI LOKALNEJ?**

**NIE OBAWIAM SIĘ ZARZĄDZIĆ Z NETEM!!!
ZOBACZĘ NUMER PAŹDZIERNIKOWY!!!**

TAK

TAK

Serwisy gierkowe PL

Pisma komputerowe to jedna z form informowania czytelników o nowościach ze świata gier oraz o nowinkach ze świata techniki. Jednak zwykle pisma jako takie mają to do siebie, że pojawiają się w cyklach miesięcznych, a to powoduje, że informacje nie zawsze są pierwszej świeżości. Kiedy Internet rozwinął się na tyle, że dostęp do niego uzyskała ogromna liczba ludzi, postanowiono stworzyć internetowe serwisy o grach. Mają one tę przewagę nad czasopismami, że mogą swych czytelników informować na bieżąco o tym, co dzieje się w branży gier lub sprzętu. Dzisiaj mam zamiar opisać dla was serwisy, które działają na naszym podwórku i zajmują się właśnie grami.

Snake (topik9@poczta.onet.pl)

VALHALLA - WWW.VALHALLA.COM

Zacznijmy od serwisu Valhalla. Działa już od ponad dwóch lat i przez ten czas udało mu się stać jednym z większych serwisów na naszym rynku. Strona główna rozplanowana jest bardzo dobrze, jej wygląd jest ciekawy, zaś sam serwis zawiera mnóstwo informacji. Całość podzielona jest na szereg działów, w których znajdziemy to, czego potrzebujemy. Mamy więc: pierwsze spojrzenie, zapowiedzi, recenzje, demo, czyli to, co jest podstawą każdego serwisu.



Znajdziemy tu także Galerie, czyli dział, w którym prezentowane są najciekawsze screeny z gier, oraz dział beta test, w którym autorzy testują beta-wersje najnowszych gier i dzielą się swymi wrażeniami z czytelnikami. Valhalla ma także kącik zwany Strategie. Powinni się nim zainteresować fani wszelkich gier strategicznych, ponieważ są w nim opisane zarówno rasowe strategie, jak i zwykłe RTS-y. Ale prawdziwym rajem dla fanów gier RPG będzie dział o tej samej nazwie, w którym znajdziemy kąciki poświęcone najważniejszym systemom papierowym, takim jak Warhammer czy Zew Cthulu. Ponadto w serwisie przeczytamy bardzo ciekawe wywiady i artykuły o tym, co piszczy w świecie komputerów (np. relacja z targów E3). Jeśli ktoś chce na żywo wymienić swoje poglądy lub opinie o ulubionej grze, może to zrobić na Chacie, który również znajduje się na stronie. Istnieje także możliwość wzięcia udziału w konkursach oraz otrzymania w nagrodę atrakcyjnych gier.

STREFA - WWW.STREFA.COM

Kolejnym serwisem, jaki chciałbym zaprezentować, jest Strefa. Na rynku działa już kilka lat i do tej pory zdążyła wypracować sobie dobrą markę. Graficznie nie zachwyca, a mimo to strona ładuje się dużej niż poprzedni serwis. Co możemy tutaj znaleźć? Główną część strony zajmują nowinki i trzeba przyznać, że

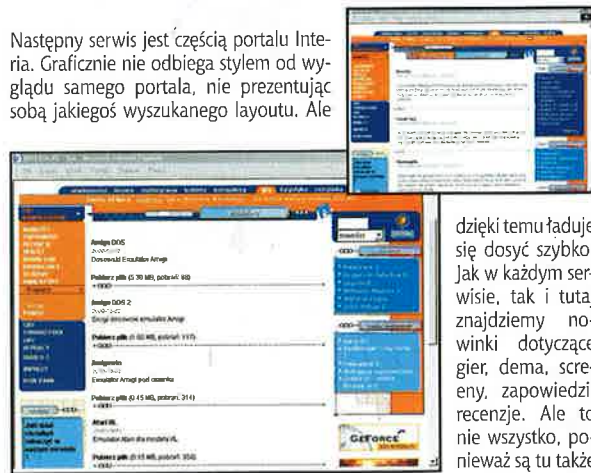


demo, ciekawe wywiady i artykuły.

Strefa ma również interesujące działy, a jednym z ciekawszych jest Strefa Zrzutu. Znajdziemy tam linki do różnych stron o grach, a także czasopism komputerowych, serwisów informacyjnych itp., a jeśli chcemy, możemy również dodać swój link. Ostatnio Strefa uruchomiła na swojej stronie giełdę, jeśli więc chcemy coś kupić lub sprzedać, jest możliwość zrobienia tego właśnie tutaj. Serwis ten, podobnie jak Valhalla, posiada Chat.

INTERIA - WWW.INTERIA.PL

Następny serwis jest częścią portalu Interia. Graficznie nie odbiega stylem od wyglądu samego portalu, nie prezentując sobą jakiegos wyszukanego layoutu. Ale



dzięki temu ładuje się dosyć szybko. Jak w każdym serwisie, tak i tutaj znajdziemy nowinki dotyczące gier, demo, screeny, zapowiedzi, recenzje. Ale to nie wszystko, ponieważ są tu także

emulatory starszych komputerów, takich jak Amiga, Atari XL, Commodore 64 konsoli PSX. Szkoda tylko, że oprócz samych emulatorów nie ma tu żadnych gier na te maszyny. Na recenzje narzekać nie możemy, ponieważ dotyczą nowych gier, a ich poziom jest wysoki. Dziwi mnie natomiast robienie recenzji gry z wersji na konsolę, mimo iż serwis generalnie dotyczy peceta. W Interii znajdziemy świetny dział "Gry w pracy", w którym znajdują się małe zrecenzjowanie gry. Możemy w nie z powodzeniem zagrać, kiedy czasem się nudzimy w robocie. Nie wymagają zaawansowanych technicznie konfiguracji, a zapewniają naprawdę doskonałą zabawę. Znakomicie odpuszczają po wielkich produkcjach w rodzaju Diablo 2.

WIRTUALNE IMPERIUM GIER - gry.wp.pl

Teraz warto napisać kilka słów o bardzo dobrym serwisie, jakim jest Wirtualne Imperium Gier. Powstał on około dwóch lat temu i pretenduje do miana najlepszego serwisu o grach w naszym kraju. Layout, pomimo iż utrzymany w czarnym kolorze, nie jest bardzo funkcjonalny. Dużym plusem jest fakt, że strona ładuje się dosyć szybko, a to dla większości internautów ma niebagatelne znaczenie. Teraz napiszmy, co możemy tutaj znaleźć. A więc to, co zwykle, czyli mnóstwo newsów, recenzje, zapowiedzi, demo, tipsy. A materiałów tych jest naprawdę ogromna ilość, tak więc, jeśli szukamy recenzji jakiejś gry, to prawdopodobnie znajdziemy ją tutaj. Podobnie jest z tipsami, których liczba w serwisie jest bardzo duża.

WIG to nie tylko gry na peceta, ale również na konsolę, znajdziemy więc tutaj kilkadziesiąt recenzji gier na takie jak PSX i N64. Serwis nie zajmuje się tylko grami. Są tu też recenzje kilkudziesięciu programów edukacyjnych oraz ency-

Chcesz wiedzieć więcej?

**Czytaj
.net**

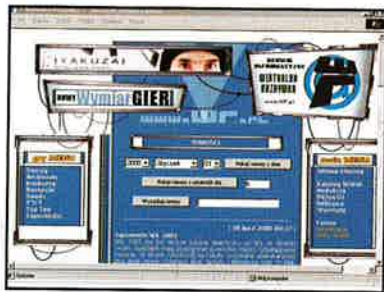
kłopotliwy. Jest to bardzo przydatny dział, ponieważ zanim zechcemy dokonać zakupu jakiegoś programu, możemy dowiedzieć się, czy spełni on nasze oczekiwania, a jest to tym ważniejsze, że programy te często kosztują dość dużo, a przecież nie każdego stać na pomyłki.



A co poza tym? Możemy zapisać się do forum dyskusyjnego, dostępnego na stronie i podzielić się swoimi opiniami na różne tematy. Zagłosować na listę 10 najlepszych, naszych zdaniem, gier. Poczytać bardzo ciekawe artykuły, wywiady, a także przejrzeć "wieści z frontu", czyli postępy w walce dystrybutorów z piratami. Na koniec można wpaść do działu linków - gdzie, być może, znajdziemy stronę, która nas zainteresuje - lub też wziąć udział w konkursach z atrakcyjnymi nagrodami. A jeśli serwis nam nie odpowiada, zawsze możemy przejrzeć dział Zapowiedź prasowa, który to poinformuje nas, jakie czasopismo komputerowe warto obecnie kupić.

WIRTUALNA ROZRYWKA - WWW.WR.PL

Kolejnym serwisem jest Wirtualna Rozrywka. Powstał zaledwie kilka miesięcy temu, jednak już zaczyna robić się znany. Sam wygląd jest bardzo interesujący i muszę przyznać, że mi się podobał. Główne miejsce na stronie zajmują nowinki, posiadające przydatny system ich wyszukiwania. Możemy więc sprawdzić informacje z danego dnia, miesiąca lub z ostatnich kilku dni. Jest to całkiem fajny bajer, choć nie wiem, czy aż tak przydatny, ponieważ wystarczyłby podział na tygodnie i byłoby to praktycznie to samo (a komu przydatne są stare informacje?). Serwis umożliwia także wysłanie swojego newsa, jeżeli więc dowiedzieliśmy się czegoś ciekawego, to ta informacja może pojawić się na stronie.



Jest jeszcze nowy, zdołał już rozdać kilkadziesiąt gier komputerowych. Bardzo atrakcyjne nagrody możemy także wygrać, głosując na listę ulubionych gier. Reporter nieustannie się rozwija i już niedługo pojawią się takie działy jak Chat, Forum oraz własny serwer FTP, na którym znajdziecie najnowsze dema, sterowniki, patche itp.

WWW.ONET.PL

Następny serwis, jaki chciałbym zaprezentować, to serwis Optimusa, znajdujący się w internetowym portalu Onet. Cóż można o nim napisać. Moim zdaniem sprawia wrażenie doczepionego "na siłę". Grafika jest szczytowa, zaś górę i dół strony zajmują banery i linki do innych stron Onetu. W samym serwisie znajdziemy newsy, zapowiedzi i recenzje. Jednak jeśli chodzi o zapowiedzi, to kilka z nich jest do gier, które już są w pełnych wersjach. Powinny więc zostać zastąpione nowymi. Z recenzjami jest dużo lepiej, ponieważ dotyczą gier, które wyszły w ostatnim czasie, zaś same recenzje doskonale oceniają grę. Chociaż brakuje, niestety, takiego hitu jak Diablo 2 (kiedy pisałem ten artykuł, D2 było już na rynku od trzech tygodni - a ostatnia recenzja w serwisie była datowana na 9 lipca). Co więcej możemy tu znaleźć? Cheaty do gier, listę TOP 10 oraz dema. I to właściwie wszystko. W porównaniu z serwisem konkurencyjnego portalu Wirtualna Polska, Onet wygląda po prostu kiepsko.



GRY & STUFF - gry.stuff.posrednik.pl

Kolejny informator dotyczący gier to GRY & STUFF. Jest to jeden z najnowszych serwisów, jakie powstały w ostatnich miesiącach, jednak na razie to wersja próbna. Wygląd strony może się spodobać. Widać, że autorzy się jednak nad nim nie napracowali, ale końcowy efekt jest bardzo ładny. Na razie na stronie znajdziemy tylko kilka zapowiedzi i recenzji. Brak jest natomiast newsów. Są tutaj takie działy jak: Internet, Poradniki, Galeria, Stuff i inne. Serwis posiada Chat i dział download (niestety, nic w nim nie było). W poradach zamieszczone są tipsy, solucje oraz kurs Pascala. Gry & Stuff jest na razie bardzo młody i prawdopodobnie niedługo zapełni się materiałami. Niestety, brak domeny powoduje, że jego adres nie zapada w pamięć.



GAMES 4EVER - www.g4e.kill.pl

Wreszcie ostatni serwis, który chciałem zaprezentować, to Games 4ever. Podobnie jak poprzednik, Games 4ever wystartował całkiem niedawno. Layout utrzymany jest w tonacji zielonej i wygląda naprawdę ładnie. Na stronie znajdziemy sporo działów. Są wśród nich tradycyjnie: Newsy, Zapowiedzi i Recenzje, ale możemy znaleźć tu również takie działy jak: Beta-testy, Retro-klasyka, Felietony, Sprzęt, Programy, Zysysacz. Działów jest sporo i wszystko byłoby dobrze, gdyby nie fakt, że w tych działach nie ma jeszcze żadnych materiałów. Widać, że serwis wystartował bez żadnego przygotowania, a to nie wróży sukcesu. Jedynie, co w tej chwili ratuje Games 4 ever, to hostowane podserwis, którymi są: strona o Diablo 2, Tomb Raiderze i parę innych. Aspiracje są duże, niestety - zabrakło wykonawców.



REPORTER - WWW.REPORTER.PL/GRY

Jednym z nowszych serwisów jest dział Reportera poświęcony grom. Jako że działa zaledwie od dwóch miesięcy, nie jest jeszcze tak znany jak starsi bracia. Nie posiada nawet domeny. Nie znaczy to oczywiście, że jest słaby. Graficznie nie zachwyca, ponieważ dominuje w nim standardowy layout Reportera, który niezbyt podoba się odwiedzającym. Jednak już niedługo serwis dostanie zupełnie nową i bardzo atrakcyjną szatę graficzną. Plusem takiego wyglądu jest szybkie ładowanie się strony. Materiałów w serwisie jest już całkiem sporo, mamy więc: newsy, zapowiedzi, recenzje, dział "kiosk",



w którym opisywane są najnowsze numery czasopism komputerowych na naszym rynku. Serwis ten, podobnie jak Strefa, posiada tablicę ogłoszeń, na której można zamieścić swój anons dotyczący kupna lub sprzedaży. Oczywiście nie mogło zabraknąć konkursów, a serwis, pomimo iż

Warto zobaczyć

ADRENALINE VAULT - www.avault.com
 OGR - www.ogr.com
 GAMES DOMAIN - www.gamesdomain.com
 DAILY RADAR - www.dailyradar.com
 GA-SOURCE - www.ga-source.com
 GAME SPOT - www.gamespot.co.uk
 COOL INFO - www.coolinfo.com



Witajcie po raz pierwszy w świecie fraktali. Te przedziwne twory matematyczne idealnie nadają się do zobrazowania potęgi liczb. Z punktu widzenia matematyki wizualizacje fraktali są "efektem ubocznym" ich własności. Te wyjątkowo atrakcyjne plastycznie "kompozycje" będą nas interesować najbardziej.

Wiktor Zychla
wzychla@vulcan.pl

W literaturze popularnej przyjęto definicję wedle której fraktalem nazywać powinno się twory w jakimś sensie "samopodobne". Na ogół jednak przyjmuje się, że każdy zbiór domknięty można nazwać fraktalem (jeśli nie wiesz co to znaczy zbiór domknięty, to nie przejmuj się). Tyle, że w istocie zbiory samopodobne są jednymi z najatrakcyjniejszych fraktali.



Pierwszy krok tworzenia trójkąta Sierpińskiego

Świat fraktali jest wyjątkowo gęsto zamieszany. Zbadano już wiele różnych rodzajów fraktali, z których nas zainteresuje tylko kilka. Przyjrzymy się bliżej trójkątowi Sierpińskiego, fraktalom IFS i fraktalnym zbiorom Julii i Mandelbrota.



Krok drugi, chciałoby się rzec "I tak dalej"

Pierwsze eksperymenty jakie wykonamy będą dotyczyć właśnie trójkąta Sierpińskiego. Nazwano go tak, ponieważ po raz pierwszy opisał go prawie 100 lat temu jeden z najwybitniejszych matematyków, Polak W. Sierpiński. Przez długi czas traktowano ten twór jako ciekawostkę. Okaza-

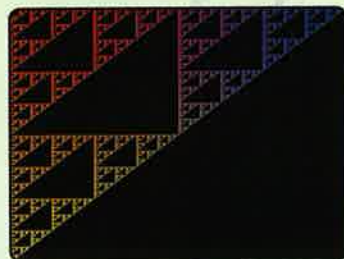
ło się jednak, że trójkąt Sierpińskiego odnaleźć można w dość nieoczekiwany sposób w różnych zagadnieniach matematycznych.

Sama idea jest dość prosta. Dowolny trójkąt dzielimy na cztery przystające, po czym wyrzucamy środek.

To postępowanie można zastosować do powstałych trzech trójkątów.

Chciałoby się rzec: i tak dalej. Są tylko dwa problemy. Po pierwsze, to wcale nie jest takie oczywiste, że cokolwiek otrzymamy. Czy aby przypadkiem w ten sposób nie pozbędziemy się wszystkich punktów trójkąta? Po drugie, jeśli cokolwiek zostaje to jak to zobaczyć? Namalowanie dwóch pierwszych kroków zajęło mi w Painsie jakieś 15 minut. Jak długo malowałabym następne kroki?

Ha, napisanie programu w C zajmie pewnie dużo mniej czasu, tylko trzeba wiedzieć jak taki program napisać. Jeśli dobrze poszukasz, to znajdziesz w literaturze całą masę programów malujących trójkąt Sierpińskiego. Zwykle używa się przekształceń afinicznych. Obiecuję zająć się nimi następnym razem. Tym razem proponuję dwie proste gry.



Bez względu na strategię obaj Gracze wygrywają

Gra 1.

Grę rozpoczyna Gracz A, ustalając na płaszczyźnie trzy punkty, byleby nie współliniowe (bo nic nie będzie widać). Gracz B stawia punkt w dowolnym miejscu płaszczyzny i zapamiętuje jego współrzędne. Od tej pory gra toczy się naprzemiennie. Gracz A wybiera DOWOLNY spośród postawionych przez siebie wierzchołków, a Gracz B stawia nowy punkt dokładnie na środku pomiędzy ostatnio postawionym punktem, a punktem wskazanym przez Gracza A.

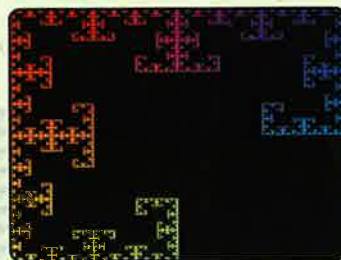
Obaj gracze wygrywają :) Bez względu bowiem na strategię Gracza A prawie zawsze efektem gry będzie trójkąt Sierpińskiego o wierzchołkach wskazanych na początku przez Gracza A (pod drobnym warunkiem - każdy będzie wybierał ze swoich wierzchołków z w miarę równym prawdopodobieństwem).

To dość nieoczekiwane, ale skądinąd okazuje się, że tak musi być. W ten sposób napisany jest pierwszy program (w katalogu /Sierp1).

Pętla główna skonstruowana jest następująco:

```
int x[3]={0,0,640},y[3]={0,480,0}; // 1
int xp,yp;
char los;

...
xp=rand()%640; // 2
yp=rand()%480;
while (!kbhit())
{
    los = rand()%3; // 3
    xp=abs((x[los]+xp)/2); // 4
    yp=abs((y[los]+yp)/2);
    ((short *)buf->line[yp])[xp]=
        makecol(16*(255-(xp/3),yp/2,xp/3)); // 5
    blit(buf, screen, xp, yp, xp, yp, 1, 1); // 6
}
```



Pewna wersja labiryntu Cantora

Zobacz: Gracz A ustala punkty (1), gracz B stawia swój punkt (2). Gracz A wybiera jeden ze swoich punktów (3), a Gracz B stawia kolejny (4). Kolor stawianego punktu uzależniony jest od pozycji tego punktu na ekranie (5). Na koniec warto zrzucić to na ekran (6), przy okazji przekonując się, że blit() może też służyć do stawiania punktów (można by stawiać te punkty bezpośrednio na ekranie, ale wymagałoby to kilku dodatkowych sztuczek).

Spróbuj też przerobić linijki oznaczone // 4:

```
xp=abs((x[los]-xp)/2); // 4
yp=abs((y[los]-yp)/2);
```

Nieoczekiwane, efektem jest pewna wersja labiryntu Cantora.

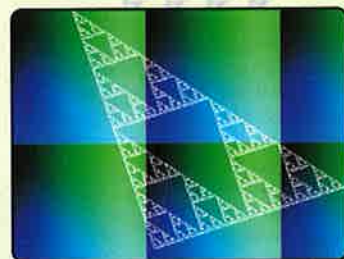
Pewien wariant Gry 1

Warto wykorzystać nabytą technikę do stworzenia czegoś efektowniejszego. Najpierw wygeneruję siatkę gradientową:

```
void MakeBack()
{
```

```
int i,j;
for (i=0;i<640;i++)
for (j=0;j<480;j++)
((short*)back->line[j])[i]=
    makecol(0,i,j);
}
```

która jest następnie w każdej klatce animacji zrzucana na bufor ekranu jako podkład (to znaczy, że w każdej klatce animacji kopiowanie przebiega wg schematu: siatka gradientowa -> bufor ekranu -> ekran). Zamiast niej można by podłożyć dowolną teksturę (w ten sposób należy postępować zawsze, kiedy potrzebne jest stałe tło). W większości gier np. samochodowych tak właśnie się dzieje - do bufora ekranu wrzucana jest najpierw tek-



Ten efekt jest animowany

stura zawierająca fotografię jakiegoś tła, a potem na tym rysowana jest trasa i samochod.

Za generowanie animacji odpowiada funkcja ArbSierp(), która za każdym razem rysuje trójkąt złożony z 30000 punktów (to jest jakaś ustalona liczba, od niej zależy prędkość animacji i dokładność wygenerowanego trójkąta). Funkcja jako parametr przyjmuje pozycje wierzchołków trójkąta. Zauważ, że początkowe 100 punktów jest opuszczane. Dzięki temu unika się zbędnych zakłóceń obrazu (to taki szczegół techniczny).

Przy okazji zobacz jak definiuje się tzw. makra.

```
# define max(a,b) ((a)>(b) ? (a) : (b))
# define min(a,b) ((a)<(b) ? (a) : (b))
```

Tu zdefiniowałem makra zwracające maximum i minimum z dwóch podanych liczb. Wykorzystałem do tego celu operator,

```
( warlog ? w1 : w2 ),
```

który sprawdza czy warlog jest spełniony i jeśli tak, to zwraca w1, w przeciwnym przypadku zwraca w2 (np. (5>1 ? 5 : 0) zwróci 5, a (5<1 ? 5 : 0) zwróci 0). O makrach poczytaj w książce [1]. Tutaj nie będę się nimi zajmował.

Do płynnego zmieniania współrzędnych wierzchołków stosuję znany już trik:

```
while (!kbhit())
{
    y[0] = 240+239*sin(angx);
    x[0] = 320+319*cos(angy);
```



```

y[1] = 240+239*sin(angx+1.5707);
x[1] = 320+319*cos(angy+1.5707);
y[2] = 240+239*cos(angx+1);
x[2] = 320+319*sin(angy+1);
angx += 0.02;
angy += 0.025;
ArbSierp(x, y);
}

```

czyli funkcje `sin()` i `cos()`. Program na CD w katalogu /Sierp2.

Gra 2

Pytanie: czy można trójkąt Sierpińskiego wygenerować jeszcze prościej? Odpowiedź jest twierdząca, a algorytm jest jednym z najbardziej zaskakujących jakie kiedykolwiek spotkałem.

Gracz A wybiera wartość na osi X, a Gracz B na osi Y. Obaj przedstawiają swoje liczby w postaci binarnej i porównują je bit po bicie. Jeżeli którykolwiek bit występuje u obu, to stawiają punkt. W miarę jak zapełniają całą powierzchnię ukazuje się ... trójkąt Sierpińskiego!

Bardziej formalnie:

```

for (x=0; x < X_Resolution; x++)
for (y=0; y < Y_Resolution; y++)
if (x&y) NarysujPunkt(x, y);

```

Niewiarygodne, ale prawdziwie. Swego czasu implementowałem ten algorytm w Asemblerze i odpowiedni program miał ... bodaj 54 bajty (Asembler wbrew pozorom jest dość prosty - jako język programowania jest o wiele prostszy niż C, trudniej jest tylko wymyślić jak cokolwiek zrobić). Program w C znajdziesz na CD w katalogu /Sierp3.

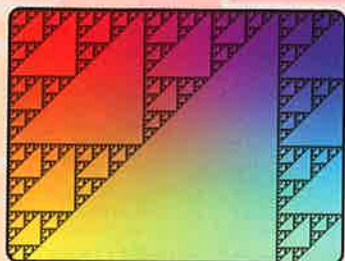
I co dalej?

Okazuje się, że przeróżne warianty trójkątów Sierpińskiego pojawiają się, kiedy zechcemy odpowiednio pokolorować wartości na trójkącie Pascala. Na przykład parzyste na czarno a nieparzyste na biało. Zachęcam do eksperymentów. Wiele zadziwiających własności trójkąta Sierpińskiego znajdziesz w książce [4]. Ideę konstrukcji można przenieść na kwadrat (wyrzucamy środek) nazwany dywanem Sierpińskiego, a nawet w trzy wymiary (piramida Sierpińskiego, gąbka Menger'a, patrz [4]).

Osadzanie elektrolityczne

Wiele struktur fraktalnych da się obserwować w naturze. Przykładami są fraktalne struktury kryształów, pewnej odmiany brokułów zwanych Romanesco (ale fraktal!) czy nawet układu krwionośnego człowieka. Fizycy badają zjawisko zlepiania się małych cząstek w większe układy makrocząstek. Jeden z takich eksperymentów dotyczy osadzania się metalicznego cynku podczas przykładania prądu stałego w specjalnie przygotowanym układzie.

Taki eksperyment można bardzo prosto modelować obliczeniowo. Zrobię tak: w dolnej części bufora ekranu narysuję linię (zaczątek kryształu), a potem będę wypuszczał z górnej krawędzi cząstki poruszające się ruchem losowym. Cząstka zatrzy-



Trójkąt Sierpińskiego jako efekt działania operatora & (bitowy AND)

ma się dopiero wtedy, kiedy w jej najbliższym otoczeniu znajdzie się jakaś cząstka, która osiadła tam wcześniej (na przykład należąca do początku albo do jakiejś już istniejącej gałęzi). Wtedy wyrzucam następną cząstkę.

Odpowiedni program znajdziesz na CD w katalogu /Osadz.

Oto garść szczegółów technicznych.

W tle umieszczam prościutki gradient.

```

for (i=ye-1; i>=0; i--)
for (j=0; j<xe; j++)
((short *)buf->line[i])[j] =
makecol16(0,0,i/2);

```

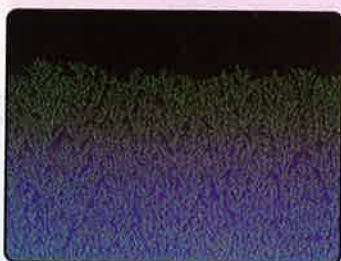
Potem tworzę zaczątek osadu;

```
# define c1 255
```

```

for (i=0; i<xe; i++)
((short *)buf->line[ye-5])[i] =
makecol16(c1/2,c1,0);

```



Ale szybko rosną! W oryginalne cynk osadza się ok. 20 minut

Uwaga na c1 (czyli 255 zgodnie z definicją) na pozycji składowej zielonej. Dzięki tej wartości będę mógł stwierdzić, czy w danym miejscu bufora jest już cząstka czy nie. Chodzi o to, że nie mogę po prostu sprawdzać czy dany punkt jest już postawiony, bo przecież cały ekran jest już zapełniony - tłem jest bowiem siatka gradientowa. Dlatego punkty z początku osadu wyróżniam specjalnie - nadając im pewną szczególną własność, czyli składową zieloną równą 255. To oczywiście mogłoby być każda inna sensowna własność, ważne, aby sprytna i efektywna :-).

Następnie wyrzucam cząstki:

```

while (!kbhit())
{
x=1+rand()%(xe-2); // 1
y=1;
c=1;
while(c) // 2
{
if (testp(buf, x, y))

```

```

{
c=0;
((short *)buf->line[y])[x] =
makecol16(y>3,c1,y>3); // 3
blit(buf, screen, x, y, x, y, 1, 1);
}
x+=2*(rand()%(2)-1); // 4
if (x<1) x=1;
if (x>xe-2) x=xe-2;
y+=1;
if (y>ye-2) c=0; // 5
}
}

```

Cząstka zostaje umieszczona w losowym miejscu na górnej krawędzi bufora ekranu (// 1). Pętla // 2 trwa dopóty, dopóki cząstka się przemieszcza. Za sprawdzenie czy w sąsiedztwie jest już jakaś inna cząstka odpowiada funkcja `testp()`. O niej za chwilę. Jeśli test się powiódł (to znaczy jest jakaś cząstka w najbliższym sąsiedztwie), to ruch jest przerywany (`c=0`), a cząstka osiada w miejscu, w którym aktualnie się znajduje (// 3). Jeśli test się nie powiódł, to cząstka jest przemieszczana w dół bufora ekranu, w kierunku początku osadu (// 4). Zwróć uwagę na sprytną konstrukcję:

```
x+=2*(rand()%(2)-1); // 4
```

która powoduje, że x albo zwiększy się o 1, albo zmniejszy się o 1. Jeśli cząstka wychodzi poza bufor, to jej ruch jest wstrzymywany (// 5), choć taka sytuacja nigdy się nie powinna zdarzyć (to taki zawór bezpieczeństwa, przydatny na przykład, jeśli pozamieniasz kolory i funkcja `testp()` będzie działać niepoprawnie).

Zobacz jeszcze jak testuję bezpośrednie otoczenie punktu:

```

int testp(BITMAP* buf, int x, int y)
{
int r=0;
if (getg16(((short *)
buf->line[y-1])[x-1])=c1 ||
getg16(((short *)
buf->line[y-1])[x])=c1 ||
getg16(((short *)
buf->line[y-1])[x+1])=c1 ||
getg16(((short *)
buf->line[y])[x-1])=c1 ||
getg16(((short *)
buf->line[y])[x+1])=c1 ||
getg16(((short *)
buf->line[y+1])[x-1])=c1 ||
getg16(((short *)
buf->line[y+1])[x])=c1 ||
getg16(((short *)
buf->line[y+1])[x+1])=c1)
r=1;
return r;
}

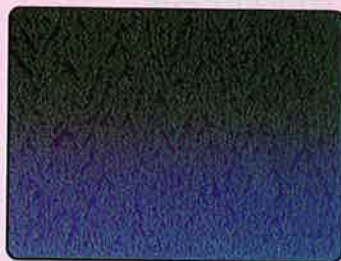
```

Proste? Badam kolejnych ośmiu sąsiadów punktu. Za każdym razem sprawdzam zieloną składową koloru (tak zdecydowałem ustalając kolor cząstek, to właśnie ten trick). Jeśli akurat równa jest ona stałej c1, to znaczy, że natrafiliśmy na cząstkę. Wtedy funkcja zwraca 1 (czyli wartość logiczną TRUE). Jeśli żaden z sąsiednich punktów bufora nie zawiera cząstek, to funkcja zwraca 0 (FALSE).

Kryształy rosną jak na drożdżach, a ja namawiam do wypróbowania różnych wariantów. Na przykład umieszczenia początku na środku ekranu w postaci pojedynczego piksela i wypuszczania cząstek z czterech boków bufora ekranu. Efekt wygląda równie ciekawie.

W tym eksperymencie najbardziej urzekamnie to, że za każdym razem gałązki rosną inaczej, a jednak zawsze zachowują pewien "plan" konstrukcyjny. Powiem szczerze, że końcowy efekt wydaje mi się dość nieoczekiwany. Czasem skomplikowane zjawiska naturalne można modelować tak prostymi metodami jak ta. Niestety, zwykle jest to o wiele trudniejsze.

Kiedyś na studiach usłyszeliśmy anegdotę o pewnym eksperymencie fizycznym, który polegał na modelowaniu zachowania się cząstek. Niestety, z powodu nakładania się błędów w obliczeniach (w końcu



Cały ekran zarósł w kilka sekund. Rewolucja w wirtualnym rolnictwie

nawet liczby rzeczywiste są pamiętane w postaci skończonej!) proces trwał w komputerze kilka chwil, po czym wszystkie cząstki po prostu zamierały. Zastosowano pewien chwyt - w każdym kroku dodawano do energii cząstki jakąś bardzo małą wartość, dzięki czemu animacja ruchu cząstek stawała się taka jak powinna. Tylko jak logicznie wytłumaczyć takie dodawanie energii? Jako "boską interwencję"?

Tak czy owak, modelowanie procesów fizycznych i matematycznych może być całkiem interesujące i co ważniejsze, często dostarcza estetycznych wrażeń wizualnych :)

W następnym odcinku fraktale IFS (w tym moje ulubione drzewo). Zapraszamy.

Słowniczek:

fraktal - dowolny zbiór domknięty na płaszczyźnie bądź w przestrzeni

przekształcenia afiniczne - na płaszczyźnie funkcje postaci $f(x,y) = (Ax + By + E, Cx + Dy + F)$

samopodobieństwo - pewna własność zbiorów, która polega na tym, że pewne ich podzbiory są w jakimś sensie podobne do całości (zwykle po prostu podobnie wyglądają)

Kultowa książka o fraktalach (znakomita do poduszki :)

[4] O.Péitgen, H.Jurgens, D.Saupe - Fraktale t.1 i 2, WNT 1997

Więc chodź pomaluj ten świat...

... a do tego posłuży Ci moduł GRAPH

Tak oto, po wielu miesiącach oczekiwania, przyszła wreszcie pora na upragniony moduł GRAPH. Celowo zwlekaliśmy z jego opisem i analizą, do chwili rozstrzygnięcia konkursu, aby niejako zamknąć jeden rozdział w Waszej pascalowej edukacji. Wszystko, co do tej pory robiliśmy, bazowało na trybie tekstowym i pomimo różnego typu ramek, mordek i tym podobnych ustrojstw, z trybem graficznym nie miało nic wspólnego. Jednak od teraz ulegnie to zmianie, gdyż postaramy się nauczyć Was obsługi trybu graficznego. Od razu więc zabieramy się do dzieła.

Na wstępie spróbujemy pokrótce przedstawić to, co ma nam do zaoferowania ma moduł GRAPH. Zawiera on prawie 80 różnego rodzaju procedur i funkcji. Umożliwiają nam one rysowanie punktów, linii, figur geometrycznych, itp. Możemy również zmieniać ich kolory czy style wypełnienia. Oprócz tego, mamy możliwość korzystania z rysunków znajdujących się w plikach graficznych. Tak w dużym skrócie przedstawiałyby się możliwości powyższego modułu. Reszta wyjdzie w praniu :). Przystąpmy więc teraz do konkretów. By rozpocząć pracę z trybem graficznym, niezbędne jest jego zainicjowanie. W tym miejscu warto by było dowiedzieć się, jakie karty graficzne obsługują procedury i funkcje wchodzące w skład modułu GRAPH. A są nimi: CGA, EGA, HERCULES, 3270 PC, VESA 16, MCGA, VGA, AT&T 400, IBM 8514. Niektóre nazwy mogą Wam niewiele mówić. Nie martwcie się, większość z nich od dawna nie znajduje się w użyciu.

Do inicjacji trybu graficznego służy funkcja InitGraph, wywoływana wraz ze sterownikiem, trybem oraz ścieżką dostępu do katalogu BGI. Jego wywołanie wyglądałoby mniej więcej tak:

```
var sterownik, tryb: integer;
begin
  initgraph(sterownik, tryb, ścieżka dostępu do katalogu BGI);
end.
```

No, dobra, ale jakie wartości podstawić pod zmienne sterownik i tryb? Wyjaśnienie znajduje się w tabelach 1-STEROWNIKI i 2-TRYBY. Jeśli nadal nie wiecie, który z nich wybrać, przydatna może okazać się pomoc ze strony procedury DetectGraph. Jej użycie powinno wyglądać tak:

```
{program081 - Mam! Jaką mamy kartę graficzną?}
```

```
program program081;
uses graph;
var sterownik, tryb: integer;
```

```
begin
  detectgraph(sterownik, tryb);
  writeln('wybrany sterownik to: ', sterownik);
  writeln('wybrany tryb to: ', tryb);
  readkey;
end;
```

Istnieje duże prawdopodobieństwo, że po uruchomieniu powyższego programu na Waszych komputerach, otrzymacie wynik kolejno 9, 2. Oznacza to wybór karty VGA z trybem pracy w rozdzielczości 640x480. Skoro doszliśmy już do rozdzielczości, przydałoby się kilka słów wyjaśnienia, co to takiego i jak należy się z nią obchodzić w Pascalu? Rozdzielczość ekranu to liczba wyświetlanych w pionie i poziomie punktów (pikseli). Każdemu pikselowi przyporządkowane są dwie współrzędne. Ich wartości są ściśle powiązane z trybem jaki jest aktualnie ustawiony. Weźmy np. tryb 640x480. Piksel w lewym górnym rogu będzie miał za-

wsze współrzędne (0,0), natomiast piksel w prawym dolnym rogu będzie miał współrzędne (w tym przypadku) (639, 479). Niektórzy z Was pewnie spytają czemu 639, 479 a nie 640, 480. Odpowiedź jest prosta, z tego samego powodu dlaczego 0,0 a nie 1,1 :). Zanim przejdziemy dalej, mamy dla Was jedną uwagę. Podczas pracy w trybie graficznym istnieje możliwość przełączenia się do trybu tekstowego i odwrotnie. Do tego celu służą procedury restorecrtmode i setgraphmode(t: integer). Ta pierwsza powoduje włączenie trybu tekstowego, a druga (z parametrem 't', oznaczającym tryb) do włączenia trybu graficznego. Przechodzimy dalej.

Sterowniki

- 1 - Detect
- 2 - CGA
- 3 - MCGA
- 4 - EGA
- 5 - EGAMono
- 6 - IBM8514
- 7 - HercMono
- 8 - ATT400
- 9 - VGA
- 10 - PC3270

Dobra, pierwszy krok mamy już za sobą. Przydałoby się już więc do tego trybu graficznego i namalować chociaż punkcik. Spróbujmy więc to teraz zrobić.

```
{program082 - Picasso to nie jest, ale...}
```

```
program program082;
uses graph, crt;
var i, sterownik, tryb: integer;
```

```
procedure inicjacja;
begin
  detectgraph(sterownik, tryb);
  initgraph(sterownik, tryb, 'c:\...\bgi\');
end;
```

```
procedure punkty;
begin
  inicjacja;
  for i:=0 to 639 do
  begin
    putpixel(i, 239, 4); {1}
    i:=i+9;
  end;
end;
```

```
begin
  inicjacja;
  punkty;
  readkey;
  closegraph; {2}
end.
```

Objaśnienie:

{1} Procedura putpixel(x,y,k) powoduje postawienie punktu o kolorze k w miejscu o współrzędnych (x,y).

{2} closegraph to procedura, która powinna być wywoływana zawsze na zakończenie operacji graficznych. Powoduje usunięcie z pamięci sterownika i powrót do trybu tekstowego. Sytuacja analogiczna, jak w przypadku zamykania i otwierania plików.

Teraz, gdy umiemy już inicjować tryb graficzny, przydałoby się nauczyć tworzyć różnego rodzaju figury geometryczne. W Turbo Pascalu znajduje się już gotowe procedury do tworzenia kwadratów, kół czy linii. Dzięki ich pomocy możemy stosunkowo szybko stworzyć interesujące nas obiekty. Poniżej znajduje się opis tych procedur.

- **line(x1,y1,x2,y2)** - procedura ta powoduje pojawienie się na ekranie linii o początku w punkcie (x1,y1) i końcu (x2,y2). W poniższym programie, zamiast użycia procedury initgraph, pod zmienne sterownik i tryb po prostu podstawiliśmy liczby. A wszystko po to, by uświadomić Wam, że tak też można zainicjować tryb graficzny. Ale Wy przecież o tym wiedzieliście? :)

```
program program083;
uses graph, crt;
var sterownik, tryb: integer;
```

```
procedure inicjacja;
begin
  sterownik:=9;
  tryb:=2;
  initgraph(sterownik, tryb, 'c:\...\bgi\');
end;
```

```
procedure punkty;
begin
  inicjacja;
  randomize;
  repeat
    line(random(640), random(480), random(640), random(480));
  until keypressed;
end;
```

```
begin
  inicjacja;
  punkty;
  readkey;
  closegraph;
end.
```

- **lineto(x,y)** - rysuje linię od miejsca aktualnego położenia wskaźnika ekranu do punktu (x,y)

```
program program084;
uses graph, crt;
var sterownik, tryb: integer;
```

```
procedure inicjacja;
begin
  detectgraph(sterownik, tryb);
  initgraph(sterownik, tryb, 'c:\...\bgi\');
end;
```

```
procedure punkty;
begin
  inicjacja;
  randomize;
  repeat
    lineto(random(640), random(480));
  until keypressed;
end;
```

```
begin
  inicjacja;
  punkty;
  readkey;
  closegraph;
end.
```

- **linelrel(x,y)** - rysuje linię od miejsca aktualnego położenia wskaźnika ekranu (a,b) do punktu (a+x, b+y)

```
program program085;
uses graph, crt;
var sterownik, tryb: integer;
```

```
procedure inicjacja;
begin
  detectgraph(sterownik, tryb);
  initgraph(sterownik, tryb, 'c:\...\bgi\');
end;
```

```
procedure punkty;
begin
  inicjacja;
  randomize;
  repeat
    moveto(random(640), random(480));
    linelrel(100, 100);
    delay(100);
  until keypressed;
end;
```

```
begin
  inicjacja;
  punkty;
  readkey;
  closegraph;
end.
```

- **moveto(x,y)** - procedura ta pojawiła się w programie85, a służy do przemieszczania wskaźnika ekranu w miejsce o współrzędnych (x,y)

- **moverel(x,y)** - procedura ta powoduje przesunięcie wskaźnika ekranu z punktu (a,b), o wektor (x,y)

- **rectangle(x1,y1,x2,y2)** - procedura ta rysuje na ekranie monitora prostokąt o lewym-górnym wierzchołku w punkcie (x1,y1) a prawym-dolnym wierzchołku w punkcie (x2,y2)

Tryby

CGA	0 - 320x200, paleta 0
	1 - 320x200, paleta 1
	2 - 320x200, paleta 2
	3 - 320x200, paleta 3
	4 - 640x200
MCGA	0 - 320x200, paleta 0
	1 - 320x200, paleta 1
	2 - 320x200, paleta 2
	3 - 320x200, paleta 3
	4 - 640x200
	5 - 640x400
EGA	0 - 640x200, 16 kolorów
	1 - 640x350, 16 kolorów
EGA64	0 - 640x200, 16 kolorów
	1 - 640x350, 4 kolory
EGAMono	3 - 640x350
IBM8514	0 - 640x480, 256 kolorów
	1 - 1024x768, 256 kolorów
HercMono	0 - 720x348
ATT400	0 - 320x200, paleta 0
	1 - 320x200, paleta 1
	2 - 320x200, paleta 2
	3 - 320x200, paleta 3
	4 - 640x200
	5 - 640x400
VGA	0 - 640x200, 16 kolorów
	1 - 640x350, 16 kolorów
	2 - 640x480, 16 kolorów
PC3270	0 - 720x350


```
program program086
uses graph,crt;
var sterownik,tryb,x1,x2,y1,y2:integer;
```

```
procedure inicjacja;
begin
  detectgraph(sterownik,tryb);
  initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');
end;
```

```
procedure punkty;
begin
  inicjacja;
  randomize;
  repeat
    x1:=random(640);
    y1:=random(480);
    x2:=random(640-x1)+x1;
    y2:=random(480-y1)+y1;
    rectangle(X1, Y1, X2, Y2);
    delay(100);
  until KeyPressed;
end;
```

```
begin
  inicjacja;
  punkty;
  readkey;
  closegraph;
end.
```

- **circle(x,y,r)** - procedura ta rysuje okrąg o środku w punkcie (x,y) i promieniu r

```
program program087;
uses graph,crt;
var sterownik,tryb,x,y,r:integer;
```

```
procedure inicjacja;
begin
  detectgraph(sterownik,tryb);
  initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');
end;
```

```
procedure punkty;
begin
  inicjacja;
  randomize;
  repeat
    x:=random(640);
    y:=random(480);
    r:=random(100);
    circle(x,y,r);
    delay(100);
  until keypressed;
end;
```

```
begin
  inicjacja;
  punkty;
  readkey;
  closegraph;
end.
```

- **drawpoly(n,p)** - procedura ta rysuje n krzywych o ustalonych współrzędnych; 'p' może być zmienną (var) lub stałą (const), jednak musi być typu tablicowego, a tablica jest typu pointype (jest to rekord x,y:integer); aby dowiedzieć się, jak to wszystko zapisać, zerknijcie poniżej

```
program program088;
uses graph,crt;
var sterownik,tryb:integer;
const wielokat:array[1..4] of pointype=((x:100;y:10),(x:600;y:10),(x:350;y:400),(x:100;y:10));
```

```
procedure inicjacja;
begin
  detectgraph(sterownik,tryb);
  initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');
end;
```

```
procedure punkty;
begin
  inicjacja;
  randomize;
  drawpoly(4,wielokat);
end;
```

```
begin
  inicjacja;
  punkty;
  readkey;
  closegraph;
end.
```

- **arc(x,y,a,b,r)** - procedura ta rysuje łuk okręgu o środku (x,y) i promieniu r, od kąta promienia wodzącego a do b; trochę zamieszane, co? Na szczęście poniżej znajduje się programik, który wszystko wyjaśni.

```
program program089;
uses graph,crt;
var sterownik,tryb,x,y,r,a,b:integer;
```

```
procedure inicjacja;
```

```
begin
  detectgraph(sterownik,tryb);
  initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');
end;
```

```
procedure punkty;
begin
  inicjacja;
  randomize;
  repeat
    x:=random(640);
    y:=random(480);
    r:=random(100);
    a:=random(360);
    b:=random(360);
    arc(x,y,a,b,r);
    delay(100);
  until keypressed;
end;
```

```
begin
  inicjacja;
  punkty;
  readkey;
  closegraph;
end.
```

- **ellipse(x,y,a,b,r1,r2)** - procedura analogiczna do arc; rysuje łuk elipsy o środku (x,y) i długości osi poziomej r1 a osi pionowej r2, od kąta "promienia wodzącego" a do b; mniej skomplikowane? :)

```
program program090;
uses graph,crt;
var sterownik,tryb,x,y,r1,r2,a,b:integer;
```

```
procedure inicjacja;
begin
  detectgraph(sterownik,tryb);
  initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');
end;
```

```
procedure punkty;
begin
  inicjacja;
  randomize;
  repeat
    x:=random(640);
    y:=random(480);
    r1:=random(100);
    r2:=random(100);
    a:=random(360);
    b:=random(360);
    ellipse(x,y,a,b,r1,r2);
    delay(100);
  until keypressed;
end;
```

```
begin
  inicjacja;
  punkty;
  readkey;
  closegraph;
end.
```

- **setfillstyle(w,k)** - procedura ta ustawia wzór 'w' i kolor 'k'; jej zastosowanie pokazuje program 091

- **bar(x1,y1,x2,y2)** - procedura ta powoduje wypełnienie prostokąta, o lewym-górnym wierzchołku w punkcie (x1,y1) a prawym-dolnym wierzchołku w punkcie (x2,y2), wzorem i kolorem ustalonym procedurą setfillstyle (powyżej)

```
program program091;
uses graph,crt;
var sterownik,tryb,x1,x2,y1,y2,c:integer;
```

```
procedure inicjacja;
begin
  detectgraph(sterownik,tryb);
  initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');
end;
```

```
procedure punkty;
begin
  inicjacja;
  randomize;
  repeat
    x1:=random(640);
    y1:=random(480);
    x2:=random(640-x1)+x1;
    y2:=random(480-y1)+y1;
    c:=random(16);
    setfillstyle(c,c);
    bar(x1,y1,x2,y2);
    delay(100);
  until KeyPressed;
end;
```

```
begin
  inicjacja;
  punkty;
  readkey;
  closegraph;
end.
```

- **bar3D(x1,y1,x2,y2,g,w)** - procedura ta powoduje wypełnienie prostokąta, o lewym-górnym wierzchołku w punkcie (x1,y1) a prawym-dolnym wierzchołku w punkcie (x2,y2), wzorem i kolorem ustalonym procedurą setfillstyle (powyżej), a następnie tworzy z niego prostopadłościan o głębokości 'g' z zaznaczoną górną płaszczyzną (w=true) lub bez niej (w=false)

```
program program092;
uses graph,crt;
var sterownik,tryb,x1,x2,y1,y2,c:integer;
```

```
procedure inicjacja;
begin
  detectgraph(sterownik,tryb);
  initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');
end;
```

```
procedure punkty;
begin
  inicjacja;
  randomize;
  repeat
    x1:=random(640);
    y1:=random(480);
    x2:=random(640-x1)+x1;
    y2:=random(480-y1)+y1;
    c:=random(16);
    setfillstyle(c,c);
    bar3D(x1,y1,x2,y2,10,true);
    delay(100);
  until KeyPressed;
end;
```

```
begin
  inicjacja;
  punkty;
  readkey;
  closegraph;
end.
```

W tym miejscu zakończymy omawianie modułu graficznego GRAPH. Za miesiąc nastąpi jego kontynuacja. A jest jeszcze całkiem sporo do omówienia. Dlatego gorąco zapraszamy Was do przeczytania następnego odcinka kursu. A teraz, jak zwykle, porcja listów.

Hi Razieli! Powiem Ci, że znalazłem full dodatków do Pascala! Idź na stronę: http://www.cyf-kr.edu.pl/ftp/simtel/simtel_turbopas.html. Tam jest od zarabiania modułów, np. do obsługi myszki są 4, jeden dla trybu tekstowego, 2 dla graficznego, (...) moduł do animacji na spritach, kompletny moduł matematyczny, moduł dla grafiki 3D, no wszystko jest :-). Daj ten link do nowego Kursu Pascala, niech se ludziska przeciągają serwer, w pogoni za zdobyczką... :-)

Kominck

ODP: Hi Kominck! Ja mówię Ci, że Ty być dobry łowca! Ludzie być zapewne zadowolony, że oni mieć dużo dodatków do Pascala! Ty dostać za to wspaniałą nagrodę - a być nią całus chochlika! Śmaczniałego! :)

I kolejny liścik...

Czy będą nagrody pocieszenia dla wszystkich [którzy brali udział w konkursie - dop. chochlik :)]?

Gemay

ODP: Tak, w postaci tuzina lizaków czekoladowych Chupa-Chups. Wszystkim "chcącym się pocieszyć" prześlemy je mailem :-). A tak na serio - zdawało nam się, że sam udział w tym konkursie mógł posłużyć za nagrodę pocieszenia... A zresztą - mamy przecież już nowy konkurs... Co prawda bez nagród, ale...

No i next... :)

APEL: więc tak - (...) zarzekam się, że nie mam nic przeciwko temu, że inni wygrali a ja nie (chyba nawet nie wysyłałem :-)). ALE UWAZAM, ŻE: Milionerzy powinni zostać LAUREATAMI NR 1. Dlaczego? W Aliens jest obsługa myszy. Uczuliście tego? Oj, chyba nie. W węzu jest chyba coś w stylu losowego pojawiania się kratek (...), a randomize a też nie uczuliście. Dlatego apeluję o uznanie Milionerom pierwszego miejsca, a tamtym 2 i 3. Gratuluję zwycięzcom.

Orgim

ODP: APEL: więc tak - nie możesz mieć do nas pretensji, że nic nie wygrales, bo jeżeli NIE do nas nie wysłałeś, Twoje szanse na wygraną wynosiły 0%... ALE UWAZAM(Y), ŻE: powinienes konkursowe programiki przeanalizować jeszcze raz, ew. założyć okulary... :-). Dlaczego? Wskaż nam miejsce, gdzie autor programu liens zastosował obsługę myszy... Druga sprawa - randomize. Otwórz Pan gazetkę CD-Action o numerku 4/2000 i looknij na stronkę 105 do listów. Tam, i nie tylko tam (CDA 6/2000, str. 103) było mowa właśnie o randomize... Tak więc Twoje "oskarżenia" są bezpodstawne... Dlatego też nagrodzone miejsca zostają tak jak były - 1. Waż, 2. Aliens, 3. Milionerzy... I koniec, kropka... :-). A tak przy okazji, to nie Ty jeden próbowałeś doszukać się "niedoróbek" w programikach. Podobnych listów przyszło jeszcze kilka... (Autor po naszej reakcji (mailowej :-)) otrzymał się ze złego snu i stwierdził: "Jeżeli pominąłem randomize, to sorry. Myszki też nie ma... qrdę... ale mógłbym przysiąc, że była. A niby na cholere czerwony celownik? :-))." Śmiejemy się i my - :-).

To by było na tyle z listów... I tak na zakończenie... APEL! Otóż kilka tygodni temu osobnik

Moduł Graph cz. 1

Arc	proced.- rysuje łuk okręgu
Bar	proced.- wypełnienia prostokąt ustawionym kolorem i wzorem
Bar3D	proced.- wypełnienia prostokąt ustawionym kolorem i wzorem, i tworzy z niego prostopadłościan
Circle	proced.- rysuje okrąg
CloseGraph	proced.- zamyka tryb graficzny
DetectGraph	proced.- wykrywa sterownik i tryb
Drawpoly	proced.- rysuje krzywą
Ellipse	proced.- rysuje łuk elipsy
Line	proced.- rysuje linię od punktu (x1,y1) do punktu (x2,y2)
LineRel	proced.- rysuje linię o końcu przesuniętym o wektor
LineTo	proced.- rysuje linię od aktualnego położenia wskaźnika ekranu do punktu (x,y)
MoveRel	proced.- przesuwa wskaźnik ekranu o wektor
MoveTo	proced.- przesuwa wskaźnik ekranu do punktu (x,y)
PutPixel	proced.- stawia piksel o danym kolorze w punkcie (x,y)
Rectangle	proced.- rysuje prostokąt
RestoreCrtMode	proced.- uruchamia tryb tekstowy
SetFillStyle	proced.- ustawia wzór i kolor
SetGraphMode	proced.- uruchamia tryb graficzny

ukrywający się pod nickiem KONDONIARZE uraczył nas najpierw dwoma porcjami plików z wirusami (mówiąc, że to "programy napisane w Turbo Pascalu 7.0"), a następnie PRÓBOWAŁ zapchać naszą skrzynkę pocztową, wysyłając na nią jakieś "śmieci" (BTW: THX za plakat reklamowy z filmu "The Patriot" :-)). Tak więc ostrzegamy Was przed owym niekulturalnym "gągatkim". Najlepiej załóżcie sobie filtry pocztowe, by automatycznie kasowały z serwera wiadomości od kondoniarze@interia.pl. Chyba że chcecie później godzinami opróżniać skrzynkę... :). A my się z takich LAMERÓW jak KONDONIARZE śmiejemy pełną gębą! :D "Kosz jest przecież cierpliwy" - no nie?

PS. Przypominamy, że możecie śłać do nas listy (na adres redakcji, z dopiskiem NA KOPERCIE Program Pascal), a także maile (pascal@silvershark.com.pl). Na wszystkie Wasze pytania postaramy się odpowiedzieć.



Kurs HTML

Witam w drugiej części kursu tworzenia stron WWW. W poprzednim odcinku nauczyliśmy się tworzyć proste dokumenty. Dzisiaj wytypujemy na głębszą wodę. Czas najwyższy, aby nasza strona stała się interaktywna. Do tego celu służą między innymi odsyłacze hipertekstowe (znacznik `<A>` zwane również kotwicami). Dzięki nim można dotrzeć do każdego elementu strony. Odsyłacze hipertekstowe umożliwiają nawet połączenie się z globalną pajęczyną. Mówiąc prościej, to dzięki nim możemy dotrzeć do każdego miejsca w sieci. Jeszcze jedną, bardzo ważną możliwością jest ściąganie plików z serwisu (strony), których przeglądarka nie jest w stanie odtworzyć (np.: zip, mp3, exe itd.) Kotwice stosowane są zazwyczaj do przejścia do innego dokumentu HTML. Jednak przy większych plikach HTML można je stosować, by dostać się do innego elementu strony właśnie załadowanej w przeglądarce. Przejdźmy do rzeczy, poniżej przedstawiam zastosowanie i dokładniejszy spis właściwości znacznika `<A>`

Darek "Couek" Kołodziej

Znacznik `<A>` standardowo kończy się z backslashem `</A>`. Jest wstawiany pomiędzy sekcje `<BODY>` i `</BODY>`. Znacznik ten posiada następujące atrybuty:

`href="xxx"`, gdzie w "xxx" wstawiamy adres URL dokumentu, do którego chcemy stworzyć połączenie (odnośnik), np.:

działa jak podstawowy `href="url"` bez atrybutu `'target'`; `_parent` - działa podobnie jak `_top`.

`name="xxx"`, gdzie w "xxx" wstawiamy dowolną nazwę definiowaną przez projektanta strony. Dzięki 'name' możemy łatwiej przeglądać duże dokumenty. W tym wypadku,

`shape="xxx"`. Dzięki 'shape' możemy zdefiniować obszar odnośnika o określonym kształcie. Jedną z czterech nazw: default, circle, poly lub rect wpisujemy w 'xxx'. Ten atrybut jest stosowany do tworzenia mapy odnośnikowej, czego na razie nie polecam. Jeżeli będziecie chcieli, mogę napisać osobną część kursu dotyczącą mapy odnośnikowej.

`coords="xxx"`. Podobnie jak 'shape', jest stosowany do map odnośnikowych z tą różnicą, że dzięki niemu definiujemy obszar odnośnika za pomocą pikseli, a co za tym idzie, definiowany obszar może być bardzo zróżnicowany. W 'xxx' wstawiamy oczywiście wartości w pixelach, jednak z powyższych względów nie będę dokładniej tłumaczył atrybutów 'shape' i 'coords'.

`tabindex="xxx"`. Dzięki temu atrybutowi można określić porządek pomiędzy kolejnymi elementami strony za pomocą klawisza 'tab'. Również i tego atrybutu nie będę szerzej wyjaśniał, ponieważ jego zastosowanie nie jest praktycznie zerowe. Podałem go tylko dla Was, abyście wiedzieli o jego istnieniu.

Istnieją jeszcze dwa atrybuty: 'rel' i 'rev', które ułatwiają komunikację na stronach. Ich zastosowanie jest obecnie praktycznie żadne, dlatego nie będę się na ich temat rozpisywał tak jak w przypadku 'tabindex'.

Właśnie poznałeś wszystkie zastosowania znacznika `<A>` [anchor], które daje wersja HTML-a 4.0. Teraz zaprezentuję przykłady z zastosowaniem kotwicy.

`<A HREF="strona.html">strona</A>` - to najwyklesze połączenie do innego dokumentu znajdującego się na stronie. Plik 'strona.html' MUSI znajdować się w tym samym katalogu, co dokument, w którym jest zawarty odnośnik, w przeciwnym razie trzeba podać ścieżkę katalogową np.:

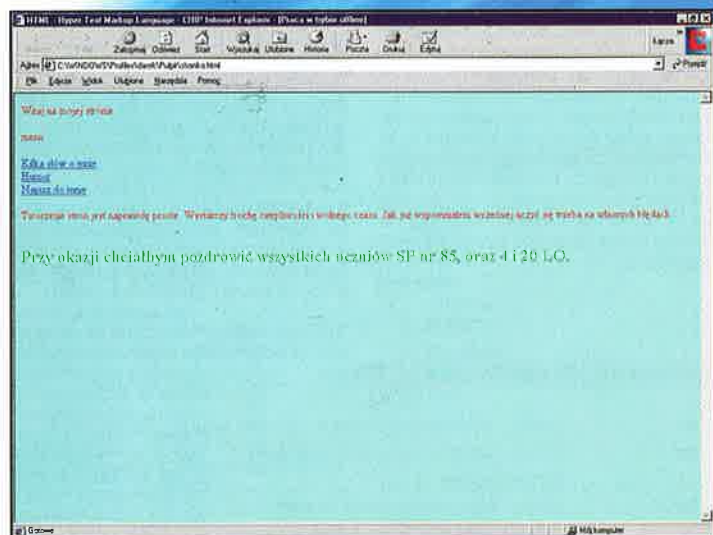
`<A HREF="e:/moje_www/strona.html">strona</A>`. Zamiast 'strona.html' można wstawić nazwę innego pliku np. 'zdjecie.jpg', 'animacja.gif', 'paczka.zip', 'program.exe', 'artykul.txt' itp. Dzięki temu zostanie otwarty dokument z innym formatem niż htm lub html. W przypadku zdjęć i dokumentów tekstowych zostaną one otwarte z poziomu przeglądarki (jak normalny plik html), natomiast w przypadku zip lub exe otworzy się okno z poziomu systemu operacyjnego oraz rozpocznie się zapisywanie dokumentu na dysku klienta (odwiedzającego).

`<A NAME="nazwa"></A>` - ten przykład został opisany powyżej. Tę linię wpisujemy pod nad tekstem, do którego chcemy się odnieść. np.: `<A NAME="html"></A>`. Kurs HTML-a 4.0. HTML jest to.....

`<A HREF="strona.html" ACCESSKEY="s">` - Jak już mówiłem, dzięki accesskey można stworzyć skrót klawiszowy do danego linka. Aby skrót zadziałał, trzeba nacisnąć Alt+s. Jest to przydatne tylko wtedy, gdy klient nie ma myszki (czyli bardzo rzadko).

Teraz przedstawię listing, by było Wam łatwiej zrozumieć ich zastosowanie.

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Final//EN">
<HTML>
<HEAD>
<META HTTP-EQUIV="Content-type" CONTENT="text/html; charset=iso-8859-2">
<META HTTP-EQUIV="Creation-date" CONTENT="Cz, 24 lut 2000 21:00:46 GMT">
<META NAME="Keywords" CONTENT="Kurs HTML-a w CD-Action">
<META NAME="Description" CONTENT="HTML- Hyper Text Markup Language">
```



Tak wygląda nasza druga strona wraz z odnośnikami

`<A HREF="strona.html">` lub `<A HREF="www.silvershark.com.pl">`. W pierwszym przypadku jest to połączenie z inną częścią naszej strony, w drugim, z inną stroną znajdującą się w sieci.

`target="xxx"`, gdzie w "xxx" wstawiamy nazwę definiowaną przez twórcę strony, lub jeden z parametrów: `_blank` - dokument otworzy się w nowym oknie; `_self` - dokument jest otwierany w oknie, w którym został umieszczony odnośnik; `_top` - dokument otworzy się w całym oknie przeglądarki. Zarówno `_self`, jak i `_top` w dokumentach bez ramek (o ramkach powiem przy innej okazji)

aby dotrzeć do `<A NAME="nazwa"></A>` trzeba wcześniej (w tym samym dokumencie) stworzyć link `<A HREF="#nazwa">text</A>`. Znak '#' jest konieczny i nie można go pominąć. Te połączenia nie działają jak zwykłe linki. Jeżeli chcemy dotrzeć do name na innej stronie, należy to zapisać tak: `HREF="strona.html#nazwa"`

`accesskey="jakiś klawisz"`. Ten atrybut służy do definiowania skrótów klawiszowych dla pojedynczego odnośnika. Dla każdego odnośnika można przypisać tylko jeden klawisz. Jeden klawisz nie może być zdefiniowany dla dwóch i więcej połączeń.


```
<META NAME="Author" CONTENT="Darek Kołodziej">
<META NAME="Generator" CONTENT="Generator">
<TITLE>HTML - Hyper Text Markup Language</TITLE>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR="#80FFFF" TEXT="#FF0000">
```

<BASE> posiada dwa atrybuty: 'href' i 'target'. Są one dokładnie takie same jak w znaczniku <A>. Znacznik <BASE> nie ma końca, czyli </BASE>.

<LINK> - dzięki temu znacznikowi można zdefiniować relację pomiędzy dokumentem a innym obiektem stro-

jection, all i speech; 'rel' mówi o tym, czym jest plik (np. arkuszem stylów, apletem itd).

Oba powyższe znaczniki są umieszczane pomiędzy znacznikami <HEAD> i </HEAD>. Jak zwykle pora na listing:

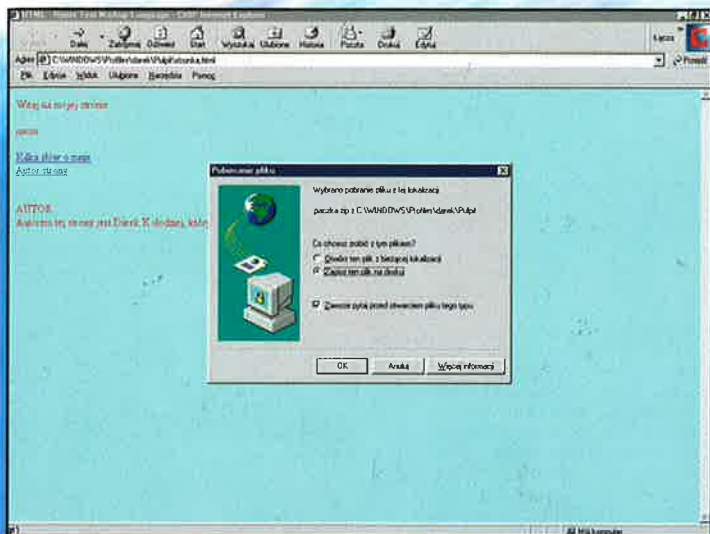
```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Final//EN">
<HTML>
<HEAD>
<META HTTP-EQUIV="Content-type" CONTENT="text/html; charset=iso-8859-2">
<META HTTP-EQUIV="Creation-date" CONTENT="Cz, 24 lut 2000 21:00:46 GMT">
<META NAME="Keywords" CONTENT="Kurs HTML-a w CD-Action">
<META NAME="Description" CONTENT="HTML - Hyper Text Markup Language">
<META NAME="Author" CONTENT="Darek Kołodziej">
<META NAME="Generator" CONTENT="Generator">
<TITLE>HTML - Hyper Text Markup Language</TITLE>
<LINK REL="StyleSheet" HREF="arkusz.css" TYPE="text/css">
<BASE href="http://www.silver-shark.com.pl" target="_blank">
</HEAD>
<BODY BGCOLOR="#80FFFF" TEXT="#FF0000">
Witaj na mojej stronie<br><br>
menu<br><br>
<A HREF="o_mnie.html">Kilka słów o mnie</A><br>
<A HREF="humor.html">Humor</A><br>
<A HREF="#autor">Autor strony</A><br><br><br>
<A NAME="autor"></A>AUTOR<br>
Autorem tej strony jest Darek Kołodziej, który .... bla bla....
</BODY>
</HTML>
```

```
<A HREF="humor.html" target="_self">Humor</A><br>
<A HREF="mailto:kolek11@box43.gnet.pl">Napisz do mnie</A></BODY>
</HTML>
```

Jak pewnie zauważyliście, na początku zamieściłem linijkę <LINK REL="StyleSheet" HREF="arkusz.css" TYPE="text/css">. Ta linijka definiuje relację pomiędzy arkuszem stylów. Arkusze mają zawsze rozszerzenie 'css' i są pisane w ASCII (text), a atrybut 'REL' mówi o tym, że jest to właśnie arkusz stylów (Style Sheet). O arkuszach powiem innym razem.

Następna jest linijka <BASE href="http://www.silver-shark.com.pl" target="blank">. Dzięki niej można skrócić adres URL w atrybucie 'href'. Przykładowo, nie musimy za każdym razem pisać . Dzięki <BASE> wystarczy napisać: . Z 'target' jest inaczej. Jeżeli <A> nie ma zdefiniowanego atrybutu 'target', link otworzy się w nowym oknie (target="_blank"). Natomiast jeśli atrybut 'target' jest zdefiniowany, nic się nie dzieje.

Teraz już koniec na dziś. Zapraszam do lektury następnej części kursu. Przedstawię w niej możliwość formatowania tekstu. W razie jakichkolwiek pytań i problemów, piszcie na adres: kolek11@box43.gnet.pl z tematem kurs HTML. □



Dzięki znacznikowi <A> możemy ściągać pliki nieobsługiwane przez przeglądarkę

```
Witaj na mojej stronie<br><br>
menu<br><br>
<A HREF="o_mnie.html">Kilka słów o mnie</A><br>
<A HREF="humor.html">Humor</A><br>
<A HREF="#autor">Autor strony</A><br><br><br>
<A NAME="autor"></A>AUTOR<br>
Autorem tej strony jest Darek Kołodziej, który .... bla bla....
</BODY>
</HTML>
```

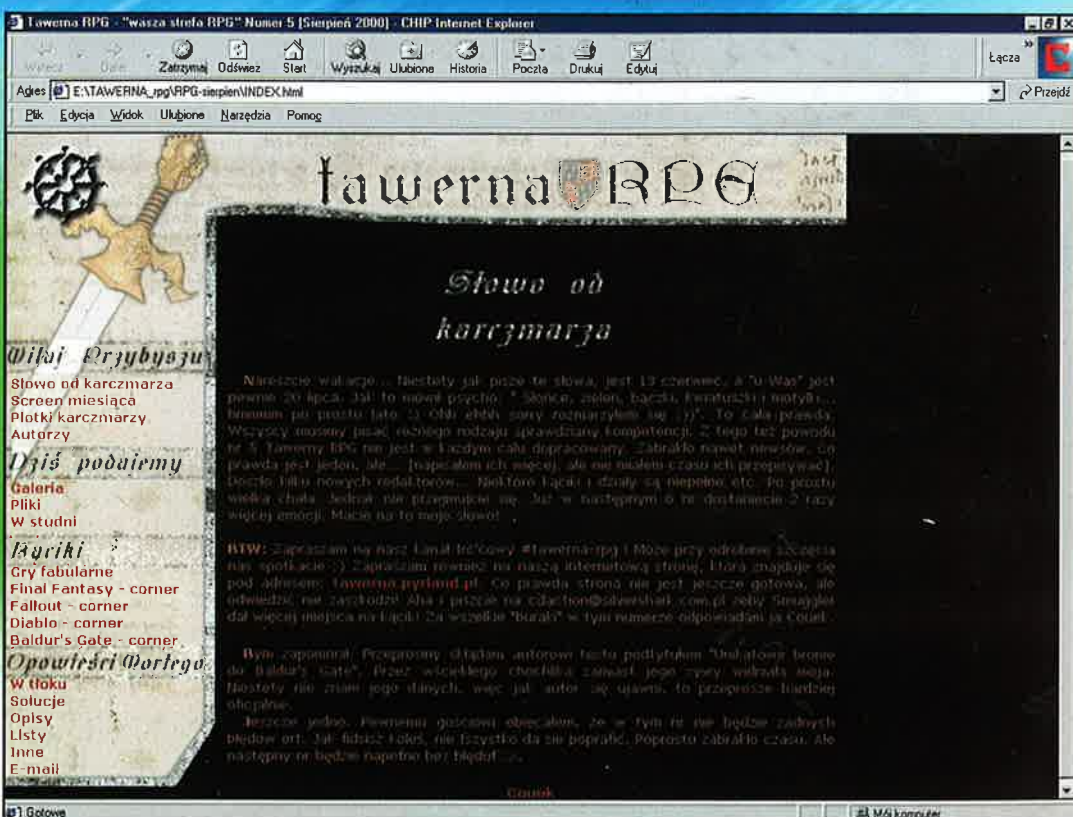
ny. Znacznik <LINK> jest bardziej skomplikowany niż <BASE>. Posiada następujące atrybuty: 'href' i 'target' - działają jak w znaczniku <A>; 'type' - informuje przeglądarkę, jakiego typu jest plik, do którego chcemy zdefiniować relację; 'media' - definiuje formę przekazu. Przyjmuje wartości: screen, print, braille, pro-

Żeby działały pierwsze dwa odnośniki, należy najpierw stworzyć pliki 'humor.html' i 'o_mnie.html'. A czemu do trzeciego nie trzeba tworzyć dokumentu? - powinniście już wiedzieć (jeżeli nie, to patrz wyżej).

Pewnie zauważyliście nowy znacznik -
. Jest to znak końca linii, który działa jak Enter. Podaję go teraz, ponieważ jest on jednym z najważniejszych znaczników. Dzięki niemu nasz dokument jest przejrzysty. Całą resztę znaczników służących do formatowania tekstu przedstawię już niedługo...

Poznaliście już większość możliwości znacznika <A> [anchor]. Pora teraz przedstawić dwa inne znaczniki stosowane w połączeniach. Nie są one równie ważne, jak <A>, ale na pewno ułatwiają pracę.

<BASE> - dzięki niemu możemy zdefiniować domyślne ustawienia pewnych atrybutów znacznika <A>.



Oto następna strona z cyklu "Kiedyś i Wy będziecie robić takie strony" :)

Pomocna dłoń

O rany - jeszcze więcej anonsów przyszło niż ostatnio... Musielibyśmy dać z 8 kartek, by zamieścić wszystkie... no cóż, a mamy na to dwie... Zatem tu damy, ile wejdzie, a resztę znajdziecie na CD!

ACTION REACTION

•Ace Ventura

*Musisz nacisnąć guzik w stoliku koło peryskopu, a kiedy zobaczysz w nim ośmiornicę, trzeba wtedy nacisnąć ten czerwony guzik w takiej kolejności: raz długo, raz krótko i znowu raz długo lub odwrotnie (raz krótko, raz długo i raz krótko).

*[08/2000]. Wyjrzyj przez peryskop (kliknij na niego, a następnie na przycisk znajdujący się na pulpicie przed Tobą), kliknij na czerwony guzik na dole "długo, krótko, długo"; poczekaj, aż ośmiornica się zanurzy. Gdy odejdziesz od peryskopu, wejdź na górne, kręte schody, a potem tylko skacz po wielorybach. Kuba

*Dla Blondy. To proste. Zajrzyj przez peryskop (naciskając niebieski przycisk). Zaś czerwonym przyciskiem naciśnij kod: Długi, Krótki, Długi (tak jest to napisane w pamiętniku kapitana Nemo). Doman.donam7@go2.pl

•Airline Tycoon (08/2000)

*Dla Desperata. Latać na swoich połączeniach możesz od 2. levela. Na prawo od biura dyrka jest tablica. Na załączonej tam mapce widać wszystkie połączenia. Możliwe do założenia połączenia są wyróżnione i podane chyba w drugiej zakładce. Po wybraniu połączenia poczytaj info o nim (zakładka nr 1). Wybierz interesujące połączenie, klikając na nich. W notesie, w miejscu, gdzie ustalaś loty na zlecenie, kliknij na 2 zakładkę w prawej części notesu, gdzie możesz ustalać ceny biletów swoich połączeń. Zlecasz lot samolotowi tak samo jak to robiłeś do tej pory. Powinieneś jeszcze zareklamować swoje połączenia, aby ktoś też na nich latał.

*Koło biura dyrektora wisi mała tabliczka. Kliknij na nią. Wybierz połączenie i je wynajmij. Najpierw sprawdź jednak, czy twoje samoloty mogą tak daleko latać. Pójdź do swojego biura. Kliknij na globus. Później na wybrany samolot. Po prawej stronie jest zakładka połączenia. Kliknij na nią. Będzie tam napisane połączenie, które wynajmiesz. Przeciagnij je na plan lotów i po kłopotach.

*Dla Darth Peitera: Olejem możesz jedynie naoliwić globus w swoim biurze. Podkowę możesz oddać pijakowi z baru, ale lepiej tego nie robić, gdyż owa podkowa najwyraźniej w świecie przyniesie Ci szczęście :).

•Atlantis 2

*Dla Boomy'ego. Drzwi do Domu Smoka otwierają się wtedy, gdy znajdziesz drogę. Nie wiem, czy stary Mistrz mówił Ci już o wędrowce żółwia. W Domu Smoka jest mała plansza. Musisz wziąć różyczkę ze skrzyni i popapalać świecę w odpowiedniej kolejności. Wtedy zrobisz się malutki i będziesz mógł wejść na tę planszę. Jednak przed Tobą nieule wyzwanie, a mianowicie opuszczenie mostu. Po przejściu dochodzisz właśnie do złotej bramy.

*Dla Janka. Dom Tygrysa jest blaszką na podłodze, pierwszą od starego Mistrza (zapomniałam już, jak się nazywał) w stronę okna. Jeśli stoisz w odpowiednim miejscu, to płytka z narysowanymi zwierzętami, którą dostałeś wraz z żółwiem, pokazuje rozkład wszystkich 12 domów astralnych.

•Baldur's Gate (08/2000)

*"Załatw sprawy" związane z Kniecią Otulisko (Po prostu ją zalej :))

*Dla Dartha Peitera: Żeby wejść do wrót, musisz iść do kopalni Nashkel i wejść na ostatni poziom. Tam znajdziesz list o gościu w Fendelposcie, którego zresztą musisz zabić, po nim zostanie następny

zwój, który ukaże Ci drogę do Kniei Otulisko, którą też musisz przejść, i dopiero wtedy wejdiesz do Wrót.

*Jeśli chcesz wejść uczciwie, musisz oczyścić kopalnię, zabić bandytów w obozie i zająć kopalnię w kniei Otulisk. Jeśli chcesz wejść nieuczciwie, włącz konsolę (Cheaty) i wpisz: CLUAconsole:Enabel cheat keys. Potem myślką zjedź na miejsce za mostem i naciśnij jednocześnie Ctrl J - teleportuje Cię to za most.

•Command & Conquer Red Alert

*Problem z 3 misją po stronie aliantów: jeżeli jest to misja z komandoską, Tanią (taka baba w czarnym ubranku z czarnymi włosami i 2 pistoletami), najpierw we wcześniejszej misji zapamiętaj grę przed samym zakończeniem. Gdy wybierzesz na mapie miejsce misji i będziesz miał jeszcze medyka, to znaczy, że wybrałeś dobrze. Musisz zniszczyć wszystkie mosty. Po drodze na dole krawędzi będzie 4 twoich inżynierów. Aby ich uwolnić, musisz strzelić w (jeżeli tam są) beczki, a potem w żołnierzy. Za ostatnim mostem wyjadą 3 czołgi wroga. Strzelaj we wszystkie beczki, jakie znajdziesz po drodze.

*Dla Baryły: Celem trzeciej misji po stronie Aliantów jest wysadzenie 4 mostów. Należy tak poprowadzić Tanę, aby odnaleźć mosty i je wysadzić. W jednej wersji planszy na początku dysponujemy tylko Taną. Należy iść w dół, obok ciężarówki spotkamy sanitariusza, który może bardzo się przydać. Idziemy dalej w prawo, uważając na nieprzyjaciela. Nie atakujemy pilnujących jeńców - inżynierów, obchodzimy ich i strzelamy do beczek nie opodal wieży ogniowej. Strzelamy też do najbliższego strażnika, pozostali uciekną. Należy ich zlikwidować. Po drodze znajdujemy dwa mosty, które wysadzimy na końcu. W lewym górnym rogu znajdziemy pozostałe dwa, pilnowane przez wroga. Strzelając do beczek, załatwiamy wroga i wysadzamy dalszy most. Następnie wysadzamy pozostałe. Tania nie może atakować wież ogniowych. Jeśli chcemy je zniszczyć, inżynierowie muszą przejść baraki koło dwu najdalszych mostów. Produkujemy w nich grenadierów (żołnierzy z granatami), którzy mogą zniszczyć wieże, ale trzeba ich precyzyjnie ustawić.

*Dla Luka: "Capture Radar Dome" znaczy "Przejmij kopułę radaru". W misji tej musisz wysłać inżynierów, aby przejęli radar wroga (znajduje się on na południe od Ciebie). Jeśli to zrobisz, pojawi się następne zadanie - zniszczenie wszystkich portów wroga. S1 one na Pd - W. Wbierz jednak temu, co piszesz, jest to misja Aliantów; 4 misja Sowietów domaga się zniszczenia wszystkich sił wroga.

•Devil Inside (demo)

*Dla "The Elf" (aka -BLUE-): Giwery i przedmioty można zmienić za pomocą menu (F3 lub F4). Sprawdź w opcjach z klawiszologią.

*Bronie zmienia się klawiszami 1, 2, 3, 4... (to chyba oczywiste)

*Dla The ELF. Gdy zdobędziesz śrutówkę, naciśnij trójkę na klawiaturze. NEO z Opola

•Diablo 1 & Diablo 2

Uwaga: ponieważ nadeszło wiele rozmaitych wypowiedzi, ich wydrukowanie zajęłoby dużą część miejsca przeznaczonego na całą Pomocną Dłoń na łamach CDA. Zatem wypowiedzi do Diablo znajdziecie w PD umieszczonej na CD. Sorry, nie dało rady inaczej...

•Dungeon Keeper 2

*Dla FragMe: Przeszedłem ostatnią misję w następujący sposób. Po zabiciu króla chochlikami zająłem jak najwięcej segmentów tak, aby być jak najbliższy Kamiennych Rycerzy. Następnie (lub wcześniej) wybudowałem dosyć dużą świątynię i posta-

łem do niej sporo stworów. I teraz przyszła kolej na przywołanie Rogatego. Natychmiast rzucił się w kierunku rywali. A ponieważ w świątyni stwoży wytwarzały ogromne ilości many, to Rogaty nigdy jej w całości nie zużył. I w ten sposób (po krótszej lub dłuższej drodze - zależy jak on sam wybierze) dotarł do Kamiennych Rycerzy. Nie zajęło mu dużo czasu pokonanie ich.

•Earth 2140

*Dla Tejo z Białegostoku: Spróbuj nacisnąć R na klawiaturze, to powinno wezwać posiłki.

•Emergency

Musisz wynająć dwa wozy strażackie, dwa policyjne i dwie karetki (z całym personelem), i kiedy dojadą na miejsce, wtedy strażakami sprzątnij wszystkie opony z toru oraz usuń wszystkich "gapiów", którzy są na nim (między formułami). Gdy to zrobisz, idź policjantem do wieży kontrolnej (najedź na drzwi myślką, wtedy powinien pokazać się jakiś znaczek inny od dotychczasowego kursora (Jeśli nie - to znaczy, że albo twoje wozy, albo opony, albo ludzie są za blisko toru). Dalej jest prosto...

Fallout & Fallout 2

Uwaga: ponieważ nadeszło wiele rozmaitych wypowiedzi, ich wydrukowanie zajęłoby dużą część miejsca przeznaczonego na całą Pomocną Dłoń na łamach CDA. Zatem wypowiedzi znajdziecie w PD umieszczonej na CD. Sorry, nie dało rady inaczej...

•Final Fantasy VII

*Zaczne od Bahamuta ZERO... (może być długie, ale miało być dokładne). Kiedy jesteś w rakiemie Shinra No.26 i lecisz na zderzenie z meteorytem, pójdz do pomieszczenia z Huge Materia. Wpisz OK, SWITCH, MENU MENU, a dostaniesz niebieską Huge Materia. Gdy wydostaniesz się z rakiety, idź do laboratorium Bugenhagena i podejdz do niebieskiej Huge Materii (wybierz get closer). Jeżeli miałeś poprzednie 2 Bahamuty... Co do Alexandra...Gdy udajesz się na Great Glacier, znajdź choinkę (jest zaznaczona na mapie). Idź w prawo, następnie biegnij do Góry. Gdy przebiegniesz 7 ekraników, powinieneś zobaczyć parę unoszącą się z gorących źródeł. Dotknij jej i idź dalej. Kiedy znajdziesz się w zamieci śnieżnej, Cloud zaproponuje zaznaczyć drogę naciskając OK (tylko za pierwszym razem!) Posłuchaj jego rady i stawiaj słupki, by biec PROSTO. Po chwili zobaczysz wielki kamień (spokojnie, to jeszcze nie koniec!). Skręć 90 stopni w prawo od wejścia do skały (możesz najpierw zabrać materię "ALL"; jest w środku). Dalej musisz iść PROSTO. Jeżeli udało Ci się, dotrzesz do ścieżki podobnej do tej, z której przyszedłeś, lecz po minięciu 3 ekraników zobaczysz skałę z...JASKINĄ! Wejdz do środka. Tam natkniesz się na staruszkę. Gdy do niego podeszdziesz, rozpocznie się walka. Muzyka jak w bitwie z bossem, ale walczysz ze zwykłą Snow. Ukradnij jej Cirllet i zakończ zabawę. Na ziemię upadnie czerwona kula... PS. Aleksandra można zdobyć na dowolnym dysku (oprócz instalacyjnego).

•Half Life

*Dla Geralda: Prawdopodobnie "łapa aliena" to wyciągarka, której musisz użyć na jakimś "placków z zielonym oczkiem", po drugiej stronie rozpadliny; te zielone oczko w placku to amunicja do "strzelającej ryby".

•HL: Opposing Force

Ręka obcego z pazurami wystrzeluje język, za pomocą którego można podciągnąć się pod sufit i przeskoczyć na drugą stronę pomieszczenia. Język przykleja się tylko do takich niby-roślin z kryształami.

•Incoming

*Patrząc zawsze na radar u góry ekranu, jest tam strzałka pokazująca kierunek lotu, wyładowuj w miej-



scu, które będzie wskazywać. Hugo Morhen

*Indiana Jones & The Infernal Machine

*Dla Mad Maka z Namysłowa: Stary musisz stanąć przy wodzie i użyć Stowed Raft (pontonu), a gdy przebijesz go o skały podczas spływu, użyj Raft Repair Kit (łata do pontonu). To wszystko.

*Ta żółta rolka z czerwonym guzikiem (Stowed Raft) to ponton. Aby go utworzyć, musisz powoli podejść do krawędzi brzegu i nacisnąć guzik. Żółta skrzynka naprawiasz zniszczenia w pontonie.

*Indiana Jones and... [7/2000]

*Aby nie topić się w wodzie, stań na krawędzi brzegu i użyj żółtej rolki z czerwonym guzikiem. W ten grze trzeba trochę pokombinować. Hugo Morhen

*Dla MADMAK-a z Namysłowa. Stań nad rzeczką i wyciągnij z plecaka Indiego. NEO z Opola

*Jagged Alliance

*Odpowiedź jest prosta: używasz pirackiej wersji, w której scrackowany plik zajmuje ok. 2,5 MB (tak samo w przypadku nielegalnej Fify 2000 oraz Worms Armageddon i wielu innych). Instalując patcha, usuwasz scrackowany plik, zastępując go oryginalnym, dlatego gra nie chodzi. Wstyd!!!

*Neverhood

*[08/2000] Należy podstawić roślinkę (tak, ten potworek to rodzaj rośliny) pod którejś z pozostałych kółek (bodajże to najbardziej na prawo), złapać za nie i puścić się (kółka :)).

*Tego potworka trzeba przesunąć pod tę linę, której potworek nie chce trzymać w zębach. Potem samemu wskoczyć na nią i spaść do paszczy potwora. Wtedy wypłyje nas przez okienko do następnej komnaty.

*To bardzo proste: podsuńcie tego dziwnego stworca (mucholapka) pod ostatnią linę. Kiedy już to zrobicie, należy uwiesić się na niej i spaść prosto do jego paszczy. Wtedy Kleyman zostanie przetrzuty przez kolce do następnego pokoju. Tak w ogóle, to gratulacje, Wasz Claymen jest właśnie przed ostatnim zadaniem w grze: The Neverhood. Życzę powodzenia!!!

*[7/2000]. Przesuń stworka pod drugie kółko z prawej i złap się za nie. Hugo Morhen

*Planescape Torment

*Dla McIRA: Proponuję zacząć grę od nowa, z tym że na początku nie zabijaj nikogo bez powodu. To powinno wystarczyć.

*Dla Thorna: Powinieneś mieć w plecaku młot i łom, a jeśli ich nie masz, to je kup, wtedy na pewno wszystko naprawisz.

*Dla Marcina: Aby przyłączyć do siebie Annę, musisz odnaleźć Faroda i znaleźć dla niego kulę z brązu. Żeby przyłączyć do siebie Ignusa, musisz go oblać wodą z karafki, tą samą, którą dałeś kamiennej twarzy w katakumbach.

*Dla Lincha: Najłatwiej ich pokonać czarem "groza"; rzucić czar w sam środek gromadki, a jak nie wszyscy spanikują, rzucić czar jeszcze raz. Gdy będą panikować, zabijaj ich pojedynczo. Czar "groza" można znaleźć w wielu miejscach lub kupić go za, jeśli mnie pamięć nie myli, 80 miedziaków.

*W Alei Uporczywych Westchnień należy dokonać dwóch napraw. Do ich wykonania potrzeba młotka (normalnego, nie broni) i łomu, to są te odpowiednie narzędzia (młotek ma martwy Dabus w domu na Alei, a łom można znaleźć np. w Kostnicy).

*Metalowy przedmiot, który jest potrzebny, aby przenieść się do labiryntu Raveli dostaniesz od urzędnika w Kuźni (na zachód od wejścia) po tym, jak otrzymasz kwit od Adwokata w dzielnicy urzędników (wcześniej musisz przeczytać w Dwunastosciście o spadku i kodzie, by móc go otrzymać)

*Nie wystarczy zabić Dabusów/niewinnych/modlić się do lałki, należy spróbować przejść do innej części miasta. Poza tym musisz próbować aż do skutku (nazywając lałki małą, śliczną Panią Bólu też odnosi swój skutek).

*Anna przyłączy się po wykonaniu questa dla Faroda. Ignusa musisz oblać wodą z Karafki (opcja

dialogowa), która znajdziesz w najniższym poziomie katakumb pod Zakopaną Wioską.

*Dla Lincha: Ja używałem czarów ofensywnych Nieślawy (tylko Piorunów, Młot Duchowy odpada), dodatkowo wszystko, co miał Dak'kon. Kiedy skończyły się czary, do akcji wchodził Morte (ma dość dobrą obronę). Kiedy miał mało żywotów, do ofensywy przechodził Dak'kon, Bezimienny, Anna + uleczony Morte. Nie-Sławę zostawiałem z tyłu i leczyłem nim rannych. Jeśli to nie pomoże, wystaw Bezimienego na pewną śmierć, ulecz innych i znowu do dzieła. Na pewno poskutkuje.

*Dla CyberAngela: Portal do Wieży jest przy wejściu do niej. Dowiadujesz się o nim od niejakiego Lazlo, który kreci się po targowisku. Wypytaj go o wszystkie możliwe tematy: gdzie leży, jaki jest klucz, itd.

*Dla Marcina: Annę możesz przyłączyć do drużyny po skończeniu questa z Brązową Kulą do Farolda. Z Ignusem będzie trochę trudniej. Musisz pogadać z Gilfem w Katakumbach, potem odnaleźć Karafkę Niekończącej się Wody, która znajduje się w Zato-pionych Ziemiach. Następnie dać Gilfowi "napić" się jej. Wyjawi Ci wtedy, kto zna słowo - klucz do tej karafki. Ta osoba będzie Nemelle, która znajduje się w Dzielnicy Urzędników. Potem wystarczy oblać Ignusa wodą i już jest Twój.

Co do ostatniego pytania, to nie Tae, ale Soe. Należy pogadać z Niezdecydowanym Szkieletem. Koniecznie powiedz mu, że życie jest piękne, bla-bla... To prawdopodobnie polepszy Twój charakter. Następnie biegiem do Soego. Gdy się oddali, podnieś sarkofag, przeczytaj notatki i teraz masz dwa wyjścia:

1) Dogań Soego i powiedz mu o wszystkim (nie radzę, ponieważ czeka Cię wtedy walka ze Szczurkiem, który jest odporny na przedmioty niemagiczne.
2) Wykapuj Soego Hargrimmowi. On się nim zajmie (polecam to rozwiązanie).

*Dla CyberAngela: Musisz iść na Targowisko i pogadać z gościem stojącym obok pieca (prawdy dół róg lokacji). Zapytaj go o wieżę i idź do niej.

*Rollercoaster Tycoon

*Dla Boromira: Upatchowanie gry oczywiście może pomóc, ale istnieje znacznie prostszy sposób: wystarczy wyłączyć sprzętową akcelerację dźwięku w DirectX. U mnie działa już w ten sposób od dłuższego czasu. Instrukcja łopatologiczna: wybierz Start/Uruchom, wpisz "dxdiag", naciśnij OK. Gdy program się uruchomi, wybierz stronę Dźwięk, przesun suwak maksymalnie w lewo, wybierz Zakończ. I tyle.

*Settlers 3 (08/2000)

*Co jest takiego ciężkiego w postawieniu stoczni i rozpoczęciu budowy (dwa rodzaje statków - do przewozu ludzi i do przewozu towarów)?

*Dla Desperada: Żeby wybudować statki, należy postawić dok/przystań w zakładce wojskowej (ta z wieżyczką), gdy już wybudują Ci ten dok/przystań, należy wyznaczyć miejsce budowy statku, a potem masz do wyboru statek towarowy lub bojowy.

*Shogo - Mad

*Dla Marka: Kiedy wybierzesz wszystkich wrogów, idź do sterowni pociągu. Pamiętaj jednak, że pociąg ma dwie sterownie (na obydwu jego końcach). Spróbuj więc z drugiej strony. Jeśli nie pomoże, w ostateczności użyj "godmode" (tips znajdziesz w CDA 2/2000).

*Soldier of Fortune (7/00)

*Aby przejść tego bossa, musisz wyjść z pokoiów, gdzie walczyłeś z jakuzami, i wejść na dach wieżowca. Tam poszukaj czegoś w rodzaju bunkra, do którego musisz się dostać. W bunkrze znajdziesz broń, m.in. bazukę, dzięki której rozwalisz helikopter. Teraz musisz wyjść z bunkra i kryjąc się, co chwilę strzelaj w helikopter z bazuki. Gdyby zabrakło Ci naboju, wchodź do bunkra, a tam powinny się co jakiś czas pojawiać naboje do bazuki. W końcu helikopter wybuchnie i zakończysz etap. Qba

*Tomb Raider 3

*Lokaja nie da się zabić, bo zasłonił się tarcą, ale możesz zamknąć go w lodówce, w kuchni.

*Worms Armageddon [08/2000]

*Dla Herkola: Zaczep linę u góry, pofruń najdalej jak się da, puść się i natychmiast zaczep nową linę

do belki u góry. Ładujesz koło skrzynki, zgarniasz baseballa i lecisz dalej do finisha.

Hardware & software

*Do wszystkich, którzy zapomnieli hasła z BIOS-u: weź do ręki MAINBORD USER MANUAL (książeczkę o TWOJEJ płycie głównej.) Zakładam, że ją masz. Poszukaj rozdziału dotyczącego BIOS-u. Tam powinieneś znaleźć informacje o BIOS-ie. O Clear CMOS, Normal CMOS (u mnie to np. JP8 :)). Odcłóż blaszka od sieci, rozkręć, przestaw pin, poczekaj chwilę, znowu przestaw (na oryginalną pozycję) przkładaj i odpal. Hasło powinno zniknąć, jedynie co teraz trzeba zrobić, to ustawić Timer i HDD, bo i te informacje zazwyczaj są resetowane. Jeżeli to nie pomoże, nie wkładaj piny na miejsce, po prostu zostaw wszystkie piny rozwarte i odpal kompa. BIOS zgłupieje, załaduje ustawienia fabryczne i poprosi o reset. Teraz wepnij pin ponownie na WŁAŚCIWE miejsce. Jeżeli nie masz takiego piny, jest inne rozwiązanie. Potrzebny Ci będzie "stary" adapter do COM-PORT-ów JOYSTICK PORT-a i LPT wpinany na ISA (można je dostać czasem w komisach, albo pożyczyc od kogoś znajomego). Wpinasz go i odpalasz PC-ta. BIOS zareaguje, jak w punkcie pierwszym i załaduje ustawienia fabryczne. Potem usuń adapterek i odpal ponownie (już bez hasła :)). Wiele osób mówi, że wyjęcie baterijki coś da. Z tego, co wiem (nie sprawdzałem, ale raczej tak jest), po prostu skasujesz zegar systemowy.

*Inna odpowiedź dotycząca BIOS-u: Będą Ci potrzebne dwie rzeczy: śrubokręt i odrobina wolnego czasu. Zdejmij obudowę i znajdź baterię na płycie głównej, a następnie wyjmij ją na około 15 - 30 minut - dla pewności na godzinę. Wszystkie dane z BIOS-u zostaną wykasowane, a razem z nimi hasło.

*I jeszcze jedna: Jeżeli masz BIOS-a typu Award, możesz wpisać jedno z kilku uniwersalnych haseł: AWARD_SW; award_sw; j256; j262; lkwpete; aPAf; \\lz

*Na płycie głównej jest bateria, gdy wyjmiesz ją na jakiś czas (1 godz. - zależy od komputera), to BIOS powinien się zrestartować do ustawień firmowych.

*Licznik

*Dla PODIO. Najprościej skorzystać z bezpłatnego licznika na stronie www.Nets.com.pl/netstat.html theWrin@ from Cracow.

*Do PODO (licznik na www): Musisz założyć sobie konto na jakimś serwerze udostępniającym liczniki. Następnie weź kod html licznika i np. Pajęczkiem wklej go na swoją stronę.

*DOS Dla Piotra Żelazowskiego. Niestety, w moim przypadku pomogło dopiero formatowanie dysku i reinstalacja systemu. Jakies pytania? Dzwoni: (0-48) 6-125-167 po 20. BANAN

Regulamin

1. Ogłoszenia nadsyłamy tylko i wyłącznie jako emaile lub kartki pocztowe. W wypadku emaili należy dać subject "pomocna dłoń". W wypadku kartek zaznaczyć dużymi literami nazwę rubryki: Pomocna Dłoń.
2. Ogłoszenia są zamieszczane wedle kolejności nadsyłania.
3. W anonsach kupię/sprzedam/zamienię należy koniecznie podać swój pełny adres: imię, nazwisko, pełen adres. ew. mail, telefon.
4. Kupując/sprzedając/zamieniając soft musisz zaznaczyć, że chodzi tu o oryginalne wersje gier/programów.
5. Ogłoszenie nie może zawierać ofert handlu hurtowego, sugestii, iż dotyczy kupna/handlu/wymiany nielegalnych wersji gier/programów.
6. Ogłoszenia nie spełniające powyższych warunków nie będą publikowane.
7. Redakcja zastrzega sobie prawo podejmowania decyzji o odmowie publikacji (lub nie) danego anonisu, jego przeredagowania, skrócenia itd.
8. Za treści i skutki ogłoszeń redakcja nie ponosi odpowiedzialności.

NEWSY

•MOD do Diablo II

Znani z pisanía modów do Diablo Varaya i Khan podwinęli rękawy i wzięli się do roboty. Są w trakcie tworzenia nowego moda do Diablo II. Dzięki niemu gra stanie się bardziej ciekawa. "Protomod" będzie bardziej losowo rozmieszczał potwory. Zostaną rów-



nież zmienione ceny niektórych rzeczy. Będzie też można kupić rejuvenation potions, które regenerują manę i życie naraz. Pojemność Horadic Cube ma być znacznie zwiększona. To tylko niektóre z udogodnień. Mod jest dostępny pod adresem: <http://www.vkmods.de/d2mod.zip>.

•Fallout: wywiady z twórcami

Na stronie CD Projektu (www.cdprojekt.com.pl) znajdują się dwa spolszczone wywiady z twórcami gry Fallout Tactics: Brotherhood of Steel. Znajdziemy tu też wywiad m.in. z producentem - Tonym Oakdenem i głównym projektantem - Edem Ormanem.

•Arcanum - beta-testy

Już we wrześniu rozpoczyna się otwarte beta-testy gry Arcanum. Niestety, potencjalny gracz będzie miał do dyspozycji tylko pewien fragment ze świata gry. Jednak i to powinno dostarczyć niesamowitych wrażeń. Oprócz tego twórcy będą otwarci na sugestie beta-testerów (także grających w niepełną betę).

•Baldur's Gate 2 - beta

Już niedługo na świat wyjdzie beta-wersja RPG-a pt. Deus Ex. Warren Spector rozwiązał wszelkie wątpliwości. Jego wypowiedź można znaleźć na stronie: <http://gamespy.com/news/august00/8-18-00-warrenspectora.shtml>.

•Deus Ex 2

Potwierdzone zostały spekulacje na temat powstania drugiej części wspaniałego RPG-a pt. Deus Ex. Warren Spector rozwiązał wszelkie wątpliwości. Jego wypowiedź można znaleźć na stronie: <http://gamespy.com/news/august00/8-18-00-warrenspectora.shtml>.

Couek

tawerna rpg

Czy cykl Diablo jest prawdziwą grą RPG?

Gdy pod koniec 1996 r. na polskim rynku komputerowym ukazało się Diablo, "zręcznościowy" rolplej, życie niektórych z nas zaczęło nabierać barw. Diablo osiągnęło swój sukces w bardzo szybkim czasie. Nagrody firm i gazet branżowych sypały się jak śnieg w naszej kwietniowej tawernie :). Dlaczego Diablo osiągnęło taki sukces? Odpowiedź jest prosta, bardzo ładna jak na tamte czasy grafika, proste zasady gry, elementy gry zręcznościowej, dzięki której Diablo nabrało niesamowitej dynamiki rozgrywki.

Sagar & Couek

Niewątpliwie Diablo przez ludzi z branży zostało przyjęte bardzo chłodno. Już od początku zastanawiali się, czy Diablo to gra RPG czy też zręcznościowa? I takim sposobem ludzie z Blizzard wykreowali nowy gatunek gier, Action RPG. Niektórzy posądzają mnie, że piszę jakieś herezje, ale taka jest prawda. Inne przykłady tego typu gier to Nox czy zapowiadany Throne of Darkness.

Bez wątpienia Diablo nie można nazwać klasycznym RPG-iem (jak slyszalem od wielu ludzi). Rzeczywiście świeżo upieczony gracz będzie się upierał przy tym, że Diablo nim jest. Ale panowie - może już nie pamiętacie, że RPG są odpowiednikami prawdziwych sesji, a te różnią się ogromnie od serii Diablo! Diablo momentami jest wręcz przeciwieństwem prawdziwego RPG. Każdy wie, że totalnej rzezi nie ma w żadnej prawdziwej grze fabularnej. Moim zdaniem, jest tylko kilka gier zasługujących na miano rolpleja, a Diablo na pewno się do nich nie zalicza. Jedynymi podobieństwami do RPG w przypadku Diablo są: rozwijanie postaci, cele przygody (questy) i występowanie NPC-ów. Poza tym całe Diablo jest niczym innym, jak tylko zwykłą zręcznościówką (powiedzmy grą typu roguelike z lepszą grafiką :)). Jaki związek ma ciągłe klikanie myszą z pięknym gatunkiem RPG, wymagającym wytężonej pracy mózgowicy? Wszak gry RPG odznaczają się tym, że ich fabuła jest bardzo skom-

plikowana, chociażby jak w Planescape: Torment. Natomiast fabuła w Diablo nie jest najmocniejszą stroną tej produkcji. Ot, należy zabić wszystko, co ci stanie na drodze i wypełnić kolejne, proste questy. Diablo nawet nie ma zbyt wiele wspólnego z klasycznym systemem Advanced Dungeons & Dragons (wielu doświadczonych graczy uważa, że nie może istnieć RPG bez oparcia na tym systemie). Tak więc mówię do znudzenia: "Diablo jest Action RPG", czyli rzezią podobną do gry fabularnej.

W Diablo jest wiele niejasności. Chociażby mnogość przedmiotów. W prawdziwym RPG nie ma ich aż tak wiele. W grze na każdym kroku znajdujemy przeróżny smaczek. O ile pamiętam, w podręczniku WFRP było na oko 100 przedmiotów (mowa tylko o powszechnym ekwipunku). W Diablo jest tego mnóstwo. Nie mówiąc już o magicznych artefaktach. Magiczny przedmiot to magiczny przedmiot, a nie jakaś tam zabawka. Znalazienie takowego przedmiotu jest trudne. Każdy MG wie, że dwa lub trzy przedmioty magiczne to niemal zepsuta sesja. Tak też jest w przypadku cRPG. Natomiast grając w Diablo, miałem do czynienia z nowym magicznym przedmiotem średnio co godzinę (1-2 levele).

Osobiście darzę szacunkiem tylko gry z serii Forgotten Realms (Baldur's Gate, Ice Wind Dale itp.), Planescape: Torment, serię Ultima i kilka mniej znanych tytułów. Reszta to gry RPG-podobne. Tak też jest z Diablo. Ludziom trzeba uświadomić, co to RPG, a co reszta (w tym Diablo). Czuję się urażony, gdy ludzie mówią z uśmiechem: "Diablo to klasyka, to rasowe RPG". Nie mógłbym spojrzeć na pudełeczka z BG i Diablo, myśląc o tym samym.

Nie piszę, że Diablo jest do bani. To fajna gierka, w którą obecnie sam gram. Ogromną frajdę sprawia mi zamienianie rzeszy szkieletów w stertę kości. Ten artykuł miał Wam tylko uświadomić, że Diablo grą RPG NIE jest. Mówię to z czystym sumieniem. Nie mam też nic przeciw gatunkowi Action RPG. Jest on oryginalnym i ciekawym połączeniem RPG i zręcznościówki - ale tak się ma do RPG jak RTS do uczciwej turowej strategii.

Na koniec zachęcam fanów RPG (oraz Diablo :) do grania w RPG oparte na systemie AD&D. Życzę milej zabawy i sterty szkieletów :).

RTS AREA

JAK WIDNĄ, PO WIELU MIESIĄCACH ZMAGAŃ Z "SIŁĄ WYŻSZĄ I NAUZELNĄ", UDAŁO SIĘ NAM WEDRZEĆ DO CD-ACTION NA PAPIER! BĘDZIEMY TU ZAMIESZCZAĆ RÓŻNE CIEKAWY TEKSTY ZWIĄZANE Z RTS-AMI. ZAPRASZAM I POZDRAWIAM WSZYSTKICH CZYTELNIKÓW RTS AREATISHADOW (SHADOW3@PDCZTA.FM)

Shadow (shadow3@poczta.fm)

Z historii RTS-ów

Czy zadawałeś sobie kiedykolwiek pytanie, co zapoczątkowało cykl RTS-ów? Wiele osób uważa, że Warcraft, a inni, że Dune 2. Prawna odpowiedź to oczywiście - Dune 2, której pełna nazwa brzmi: Dune 2: Battle of Arrakis. Gra została napisana przez znaną nam firmę Westwood Interactive, słynącą obecnie z tego hitu, jak niedawno wydany Command



& Conquer: Tiberian Sun. Wpadli oni kiedyś na pomysł napisania czegoś nowego. Chcieli być oryginalni i udało im się to, jednak nie przypuszczali, że stworzą nowy gatunek gier zwany RTS-ami, czyli strategiami czasu rzeczywistego.

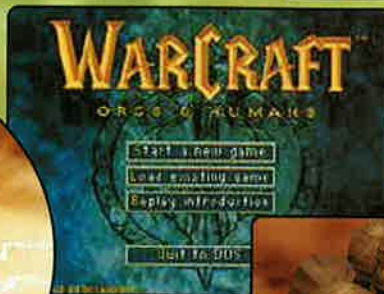
Nie można jednak całej zasługi przypisywać tej firmie. Gdyby nikt poza nimi nie kontynuował tego cyklu, i to w znakomity sposób, wątpię, aby on przetrwał (z drugiej strony tylko głupi by nie próbował skorzystać z nowej żyły złota). Tym wybacicielem stał się Blizzard (ostatnio sporo było o tych "diabełkach" słyhać). Napisali grę Warcraft, co popchnęło ich później do wydawania coraz nowszych wersji tego hitu (Warcraft to temat na zupełnie odrębny tekst...). Potem światło dzienne ujrzał StarCraft. Nie oddalajmy się jednak tak bardzo od tamtych czasów i wróćmy do wspomnianej wcześniej Diuny 2.



czasie filmie przedstawiającym akcję tej książki. Fabuła gry była bardzo zbliżona do fabuły zarówno filmu, jak i książki. Na pewnej planecie, zwanej Arrakis, znajdował się cenny surowiec, tak zwany melanz. Jak opowiada historia, ten, kto miał go w swoich rękach, władał całym kosmicznym imperium. Jednak wiadomo, jak to w takich powieściach bywa, nie zabrakło konkurencji pomiędzy dwoma korporacjami, próbującymi przejąć kontrolę nad planetą. Po jednej stronie ringu stali uccziwi i szlachetni Atrydzi, natomiast po drugiej nikczem-

ni i brutalni Harkonneni. Na planecie nie zabrakło także ogromnych potworów zwanych czerwiami, które broniły tego cennego minerału jak... nosa w głowie. Nosa, bo oczu nie posiadały, ponieważ żyły pod ziemią. Czerwie reagowały na nawet najdrobniejsze drgania terenu, natychmiast się tam zjawiając i wypatrując ofiary... (no, ale to już sobie sami poczytacie).

Tak więc, po podsumowaniu, gra Dune 2: Battle of Arrakis toczyła się na planecie, gdzie znajdował się cenny surowiec, o który walczyły kilka (3) frakcji. Mogę zacytować tu słowa MCDrive'a, który pisząc recenzję gry Need For Speed: Porsche 2000 w czerwcowym CD-Action rzekeł: "... przez parę dni przychodziłem do pracy po to, aby w nią grać, wracając później do domu po to tylko, by grać jeszcze więcej!". To samo mogę rzec o Dune2! Jak mówiłem - zapoczątkowała ona cały



cykl RTS-ów, czarując graczy swoją grywalnością. Niestety, została zbyt szybko zapomniana, jak na taki przebój



NEWSY: RTS AREA

ON LINE

Chciałbym poinformować wszystkich zainteresowanych, że na wrzesień tego roku pod adresem <http://area.pyrland.pl> przewidziany jest oficjalny start strony internetowej traktującej o RTS-ach i ich pochodnych. Znajdziecie tam sporo informacji i może od czasu do czasu jakiś konkurs... Zapraszam!

Railroad Tycoon i Dreamweaver

Już teraz możemy podziwiać tę grę na znanej konsoli Segi - Dreamcaście. Szczerze mówiąc, jest to pierwsza gra tego typu wydana na tę platformę i nie wiadomo, jak ma wyglądać, jednak każdemu, kto chciałby dowiedzieć się więcej, polecam wpaść na stronę internetową Segi (www.sega.com). Escudo

Pod adresem <http://www.escudo.xcom.pl/> powstaje serwis ESCUDO, zajmujący się grami ekonomicznymi. Sam autor zapowiedział, że strona ma być aktualizowana kilka razy dziennie. Oprócz tego, znajdziecie tam sporo plików, screenów, tekstów i innych materiałów. A wszystko to - według autora - na bardzo wysokim poziomie.

Jagged Alliance 2: Unfinished Business

Firma SirTech zapowiada, że niedługo wydzie oficjalny dodatek do Jagged Alliance 2. Ma on posiadać między innymi 10 nowych broni oraz charakterów. Więcej informacji dostępnych jest pod tym adresem: <http://www.jaggedalliance2.com/>.

(niedawno nastąpiła średnio udana próba reanimacji tej gry - patrz Dune 2000).

Od redakcji

My mimo wszystko uparcie będziemy twierdzić, że PIERWSZĄ grą w historii, która spełniała wszystkie warunki, żeby nazwać ją mianem "RTS", była znakomita "Nether Earth" na... ZX Spectrum (tak!!!), która powstała mniej więcej w okolicach roku 1987. Polski "Robo Rumble" vel "Reflux" był próbą odtworzenia jej realiów na PC. Ale mimo wszystko wolimy wersję na ZX Spectrum - dostępną była JEDNA misja, ale jakie to była grywalna gierka...

CIEKAWOSTKI

Trochę inna formuła "ciekawostek" i nowy autor na pokładzie "papierowego" FPP zone - Carnage. Gość jest bardzo dobrze obeznany w tematyce nas/was interesującej więc spodziewajcie się od niego samych sprawdzonych informacji.

DOOM3 - NOWE INFO

Napłynęły do mnie nowe INFORmacje na temat najnowszego dziecka ID: Carnack zapewnił, że tym razem to multiplayer będzie dodatkiem, zaś rozgrywka single ma być głównym daniem; aby D3 chodziło na twoim sprzęcie, będziesz musiał mieć minimum 128 ramu i kartę graficzną, której nie ma jeszcze na rynku...; muzykę towarzyszącą naszym poczynaniom nagrywać na 99% Nine Inch Nails; data premiery: Eeee... że jak?

[blo0d]

POLSKA LIGA Q3

Już niedługo może zaistnieć w Polsce prawdziwa zawodowa liga Q3!!! Oznacza to, iż gracze mogliby się utrzymywać z pieniędzy zarobionych na graniu. Całą sprawę nakręca Roos, a sponsoringiem jest zainteresowany jakiś Koreański biznesmann :)). Po szczegółowe info i hmm.. opinie graczy? (zobaczycie sami) odsyłam pod adres: <http://qw.reset.com.pl/ubb/Forum/6/HTML/000148.html>

[Carnage]

DOOM3 - PIERWSZY SCREEN?!

NA ShugaShack opublikowano screena, który rzekomo ma być pierwszym zdjęciem prezentującym nam DOOM'a 3. 99% graczy sądzi, że jest to podpuha - screenshot wygląda jakby go żywcem "wyjęli" z



3DstudioMAX. No i jeszcze ten HUD... zresztą looknijcie sami:

[blo0d]

ARIZONA CHALLENGE 2000

Arizona Challenge 2000 - wpadnijcie na <http://www.lanparty.com/all/events/arizonachallenge.asp> oblookać wyniki turnieju, który odbył się (piszę z wyprzedzeniem, zanim to jeszcze nastąpiło -P)2 września w Phoenix. Przewidywane nagrody: 1st place \$4000; 2nd place \$1000; 3rd place \$750; 4th place \$250;

[Carnage]



Wicie, co mnie wkurza w CDA? Ten \$@#% ^ # cykl produkcyjny - ja ten tekst piszę 28 sierpnia, a Wy go przeczytacie około 20 września... Miesiąc różnicy to niemało, prawda? Ale cóż na to poradzić - trzeba z tym żyć :). Co ja w tym miesiącu miałem... aaaa - tym razem nie ma jednego głównego arta tylko parę mniejszych, bardziej treściwych i szczegółowych. No i tutaj prosba do Was - ślijcie do mnie listy i mejle z tematami tekstów, które miałyby się tutaj ukazać; jeśli będą ciekawe to je zrealizujemy, a autor tematu będzie mógł liczyć na jakiś symboliczny upominek. I tak nie czytacie (chociaż ktoś tam się kiedyś odgrażał, że jednak czyta...) tych wstępniaków, to walnę tu prywatę czyli - no więc leci dla Konrada (THX za all stuff), Lichy (zniknąłeś?), Wasyl (do obydwu :)), Boa czy jak Ci tam (dawaj kasę!;)), M (bytaś?), Kokosz (bez komentarza:D), X3NiT4 (już nie w FZ...), Novak Michail (no to mamy prze(...)), Mi0dzio (zawsze byłeś lamą:>)... no i dla wszystkich tych, których miałem pozdrowić, ale akurat nie pamiętam o nich (za dużo cukru).

blo0d (fppzone@box43.gnet.pl)

ROCKET ARENA 3

Rocket areny nie trzeba chyba przedstawiać nikomu, zasady gry są proste: walczysz na malej arenie 1 na 1, mając do dyspozycji praktycznie cały arsenał i armor (powerupy są wyciązione). Przegrany wychodzi do kolejki oczekujących na danej arenie, a wygrany zostaje i walczy z następnym przeciwnikiem.

Carnage

Wydawać by się mogło, iż RA3 nie wniesie nic nowego do gry, po prostu ten sam stary dobry mod w nowej grze a jednak... kilka trybów rozgrywki (Rocket Arena, Clan Arena, Red Rover Arena, Practice Arena) i wbudowany mp3 player to zawsze jakaś nowość. Po szybkiej i łatwej instalacji mod możemy odpalić skrótem stworzonym przez instalatora lub bezpośrednio w grze w menu mods. Do gry możemy przystąpić jedynie online. RA3, niestety, nie ma wbudowanej obsługi botów, co, jak sądzę, będzie poprawione w najbliższym czasie; pozostaje nam wyszukiwanie zachodnich serwerów w arena spy, u nas jeszcze nikt się nie pokusił o odpalenie serwera na tym modzie. Graficznie nie ma żadnych zmian co do podstawowej gry, engine Q3 daje radę, mapy są wykonane bardzo dokładnie i widowiskowo (pseudowodospady czy fontanny), sporo nowych tekstur nie odbiegających od poziomu.

Lecz wystarczy pograć kilka godzin i już widać różnicę pomiędzy standardowymi trybami w Q3 a rocket areną; ten mod jest po prostu stworzony po to, by dobry gracz stał się jeszcze lepszym graczem :)).



su na zastanawianie się nad kolejnym ruchem, trzeba działać instynktownie, intuicyjnie. Każda ma swoją specyficzną charakterystykę, jak również i areny na nich zawarte (np.: ra3map1 - duży pokój na dystansowe railowanie, ra3map2 - wpadka do wody i już jesteś martwy). Ze średniego gracza w deathmatchu można się zamienić w prawdziwą "killing machine" po odpowiedniej ilości godzin spędzonych na fragowaniu w RA3.



Wbudowany odtwarzacz mp3 pozwala nie tylko odsłuchiwać soundtrack z moda, ale również załadować swoją własną bibliotekę mp3, co jest bardzo dobrą opcją, zwłaszcza gdy nie gustujemy w klimatach Techno i Electronic (Sonic Mayhem, piLL, Dj Eleven, Masada, James Grote, Silent Warrior, Assault Plague: 7, Upbeat Depression,

St. Vitus Dance, i The Dead Guysa), a taką klimą uraczyli nas autorzy RA3 [soundtrack jest do ściągnięcia opcjonalnie, w standardowym pakiecie klienta mamy tylko sample o obniżonej jakości (standardowo do ściągnięcia 60MB z pełnym soundtrakiem 90MB)].

Z trybów rozgrywki bardzo dobry jest Red Rover Arena: gdy zabijesz przeciwnika z przeciwnego teamu, dostajesz fraga, a przeciwna drużyna ma minusa i ofiara przechodzi do twojego teamu, rozgrywka kończy się, gdy pozostanie jedna drużyna, a na tablicy wyników widać, kto ma najwięcej fragów (całkiem niezłe :)). Rocket Arena to po prostu rocket arena 1 na 1. Clan Arena - teamy, a Practice Arena - bawimy się na każdej mapie, dostajesz nieskończoną amunicję i nieśmiertelność; możesz się wyszaleć i

HEAVY METAL 2: FAKK

Po HM2 wielu moich kumpłi obiecywało sobie coś naprawdę godnego uwagi - w grze będziemy kierować poczynaniami kobity, która ma szansę zdekonizować Larę Croft. Oczywiście nie jest nam potrzebna druga Lara :) i dlatego Julia jest pewnym przeciwieństwem Croftówny. Lara pochodzi z angielskiej rodziny, jest "dobrze ułożoną" arystokratką i poszukiwaczem przygód (znacie bardziej snobistyczne hobby?). Julia zaś z wyglądu wydaje się bardziej "agresywniejsza" od Lary i walczy bo musi, a nie chce. Pierwowzór komputerowej Julii, z komiksów Simona Bisleya i z filmu animowanego HM2 jest skapo ubrany, włosy zmierzwiłone, zaś w ręce trzyma jak nie jakiegoś wielkiego gana, to miecz, po którym spływa krew jej wrogów...

Ja byłem bardzo dobrze nastawiony do gry HM2. Nawet pomimo tego że tworzył ją zespół, który wcześniej był odpowiedzialny za wypuszczenie SIN-a - gry bardzo zabugowanej i "nierównej". A więc gdy zaistniała szansa zagrania w FAKK-a, czym prędzej to uczyniłem. (Uwaga: w ręce miałem tylko betę, na co należy brać poprawkę. Na pełną wersję trzeba jeszcze troszkę poczekać).

Grafika prezentuje się po prostu bosko - wodospad, który mamy szansę podziwiać, stojąc na wieeeelkiej górze, nie jest tym razem jakąś badziewną bitmapą, a "prawdziwymi" bryłami z teksturami. A propos: wszystkie tekstury "oplatające" otoczenie i NPC, jak i nasza Julię (widok TPP; jak mniemam, to TPP został tutaj zastosowany bynajmniej nie z tego powodu, by ułatwić rozgrywkę, a dlatego, by bardziej "uwidocznic" walory pięknej Julii) są bardzo dobrej jakości. Efekty mgły, efekty świetlne i inne duperele oczywiście też prezentują się przepięknie - wszak to engine Q3. Jest jedno "ale" - twarze NPC jak i Julii są zbudowane z strasznie małej ilości brył (przynajmniej tak mi się wydawało). I gdyby jeszcze nie te wymagania sprzętowe...

A co z klimatem, grywalnością i w ogóle wszystkimi rzeczami, które nie są "widoczne" od razu? Mhm - nijako. Do potworków strzelamy różnymi śmiesznymi karabinami, czasami pomachamy im przed oczami jakimś mieczykiem. Niby wszystko OK, krew z przeciwników leje się strumieniami - ale te machnięcie mieczem wydają się takie... sztuczne? Wspinanie się po drabinkach, skakanie nad przepaściami, huśtanie się na linie... Fajnie, tylko dlaczego to wszystko aż tak bardzo przypomina przygody Lary? Bo właśnie dla mnie tych "małych figlów" w FAKK jest za dużo. No i jeszcze jedna sprawa, sprawa gustu, jak mniemam :) - Julia ma związane włosy, nie rozwiane tak jak w komiksie... teraz ta pani nie wygląda tak bardzo agresywnie.

Alę wróćmy do atutów gry: po pierwsze świat, w którym się poruszamy - wydaje się naprawdę wielki i piękny; po drugie, przeciwnicy - niektórzy z nich bardzo mi się spodobałi... przynajmniej nie wyglądają, jak tysięczny klon stroggów. Po trzecie - MUZYKA! Zawsze bardzo dużą wagę przywiązywałem do muzyki, bo ona także po części buduje klimat gry. No i zawsze ciekawie się rozwala wrogów w rytm muzy :) . A ta w HM2 daje popalić uszom.

Moją przedstawioną w telegraficznym skrócie opinię na temat wersji testowej poznaliście. Mam nadzieję, że gdy zapoznam się z pełną i finalną wersją przygód Julii, to trochę się ona zmieni. Wątpię w to, ale zawsze można marzyć, czyż nie? Jakby co, to zajrzyjcie na CD w tym numerze - macie tam demo tej gry, więc sami oceńcie, czy moja relacja jest obiektywna.

kSzaQuuu



FPP ATAKUJĄ KONSOLE

Tak, z takiego właśnie założenia można wyjść przeglądając zapowiedzi dla DC i PS2. Jak do tej pory gry FPP były domeną PieCów - PSX i Nintendo 64 miennie sobie z nimi radziły (choć patrząc na takie Perfect Dark na N64, trudno to przyznać), tzn. po prostu na kłona zawsze wychodziło więcej FPP. Quake3, Unreal Tournament, Red Faction, Aliens VS Predator2, Alien4, Half Life, Outtrigger to po prostu igły w stogu siana z zapowiedziami FPP "konsolowych". Ale tak czy inaczej, jednego możemy być pewni - FPP na pewno nie znikną z PC, przynajmniej nie tak "widocznie" jak bijatyki - [blo0d]

LIGI Qs3

Macie szybkie łącze w domy, ewentualnie dostęp do takowego, dobrze grać? Każdy chętny, ambitny, itd. itp, niech już teraz atakuje <http://www.the-leagues.com/> sieciowa liga Q3. Oto lista aktualnie działających lig: *RA2 1 na 1; *ERA2L (European Rocket Arena 2 League); *GRAL (German Rocket Arena League); *RA3 1 na 1; *RA3 2 na 2; *ERA3L (European Rocket Arena 3 Leagues)

[Carnage]

DOOMS W Q3

DOOMmed2Frag - nowy mod do q3, zamienia pierwsze 3 mapy dm z q3 na areny walk Doomowych. Mamy do dyspozycji 7 rodzajów broni żywcem wyjętych ze staruszka Doom. <http://www.stas.net/etmp/d2findex.htm>

[Carnage]

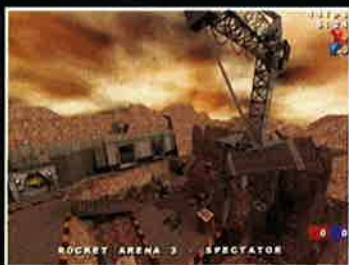
QUAKECON 2000

Na początku sierpnia w Mesquite w Teksasie odbył się po raz piąty jeden z największych kwakowych turniejów na świecie. 512 graczy przez 3 dni non stop walczyło na arenach Q3, aby ulokować się w czołówce. Pierwsze miejsce na podium wypracował sobie zawodnik kryjący się pod xwyw Zero4, do domu zabrał min. super kompa AMD (Athlon 1Ghz), GeForce2, Dreamcast'a, inne goodies, no i oczywiście puchar. Za nim kolejno usytuowali się Matador, Wombat i Revenant. Oprócz samych graczy i organizatorów, na turnieju tradycyjnie pokazał się sam John Carmack, który wyjawiał garść wiadomości związanych z Doom3, a także na temat projektu, który ID miało w planach przed postanowieniem o kontynuowaniu serii Doom eRPeG, będący miksturą Everquesta, Ultimaty Onliny i Diablo2... ciekawe, co by z tego wyszło). Oprócz pana C. targi "odwiedzili" ludzie z Raven prezentujący swój najnowszy produkt - Star Trek: Voyager, a także parę innych osobistości, o których nie czas i miejsce mówić.

[blo0d]

potrenować. Rocket arenę polecam wszystkim, którzy grają w standardowego Q3 - ten mod po prostu wymiata na maxa w każdym calu. Szkoda jedynie, iż u nas wszyscy nastawiają się na pro mode'a, który, niestety, nie jest w RA3... Ale bądźmy dobrej myśli; zawsze mogą się pojawić ewentualne patche. Dla zainteresowanych podaje kilka przydatnych linków:

<http://www.gamepig.com/> - trochę demek z RA3
<http://rocketarena.org> - oficjalna strona rocket areny
<http://www.planetquake.com/servers/arena/> - oficjalna strona autorów rocket areny
 Strony autorów muzyki:
<http://www.sonicmayhem.com/>
<http://www.mp3.com/pill>
<http://www.mp3.com/11eleven>
<http://www.trance.net/masada>
<http://www.songsfordeathmatch.com/>
<http://www.mp3.com/silentwarrior>
<http://www.mp3.com/assaultplague7>
<http://www.mp3.com/UpbeatDepression>
<http://www.variousdemons.com/stvitus>
<http://www.thedeaddguys.com/>



Na szczęście tym razem FPP zone jest także na cover CD. Powrót z wakacji i ponad 25 tekstów do ooblookania :). Krótkie poradniki typu: "Jak zrobić skina do Q3" i "Dopisywanie mapki do menu Q3", teksty traktujące o tzw.

"obrońcach moralności", przemocy a także o satanizmie, który towarzyszy niektórym FPP; jedno, ale za to wciąż gające Fan fiction, tfończość Luke'a ;), garść niusów H-L, Q1 i UT, a także jeszcze parę innych atrakcji. No i oczywiście Hyde-

park - tradycyjnie czytelnicy się rozbrykali i dochodzi tam do niezłych zamieszek. A pliki? Pliki... nie ma plików - tzn. dodatków do FPP :(. Z tegoż powodu, że ten numer fz cd ma 4,5 MB... SPOX, za miesiąc wszystko już wróci do normy [blo].

THE CORUSCANT GLOBE

IN WŁOŚCI DŁUGIEJ

tcg@cdaction.pl

Dlaczego Imperium?

Człowiek jest istotą łatwowierną. Przyjmuje na słowo puste hasła i patetyczne frazesy, wierząc w szczerość i dobre intencje innych. Chłonie wzniosłe, acz fałszywe i mające idee, mające w rzeczywistości tylko go wykorzystać. Daje się perfidnie oszukać i okpić chwytnym, kłamliwym banałem. Czasami naiwność ta sięgać

może granic absurdu. Tylko tym chyba tę, naszą słabość, i ograniczoność, umysłu daje się wytłumaczyć zjawisko powszechne: poparcia przez olbrzymie rzesze istot myślących (?) przedziwnego tworu politycznego zwanego Nową Republiką.



Ktoś mógłby zapytać, skąd tak ostry atak. Odpowiadam zatem. Nie uważam się za wszechwiedzącego, ale być może widzę trochę więcej niż inni. To po pierwsze. Powód drugi: jestem poniekąd idealistą. Moim marzeniem jest wypalenie naiwności i obłudy z tej galaktyki. Śmiem twierdzić, że byłaby wtedy lepsza, jakkolwiek by to słowo rozumieć. Niech więc choć niewielkim krokiem w tę stronę będzie otwarcie Mam oczu na prawdziwą sytuację panującą w naszym uniwersum. Co jest korzeniem Nowej Republiki? Odpowiedź jest bardzo złożona - tak, jak skomplikowana jest galaktyczna polityka. Postaram się więc omówić kilka najistotniejszych zagadnień. O tyle to ważne, że źródła zła należy upatrywać w tych właśnie korzeniach.

Todbringer

Sprawa pierwsza: Deklaracja Rebelii (Rebel Alliance Sourcebook, s. 13). W trakcie czytania nasunęło mi się nieodparte skojarzenie z systemem U'sa. Chodzi o dokument wydany w roku 1776 wg tamtejszej rachuby czasu, zwany Deklaracją Niepodległości. O co poszło U'sanom, gdy wydawali Deklarację? Odpowiedź jest prosta - o pieńiędzy (przypomnijmy sobie incydent zwany w tamtejszej mowie "Boston tea party").

Nowa Republika odwołuje się do ideałów. Deklarację Rebelii, nieprzypadkowo chyba zbieżną w treści z Deklaracją Niepodległości 1776, można nazwać jej konstytucją (ze względu na jej wagę dla istnienia Republiki). Konstytucją traktującą co prawda o ideałach, ale wyrosłą na gruncie materializmu (pieniędzy!). Widzimy więc tu olbrzymią sprzeczność, całkowicie podważającą wiarygodność Republiki.

Sprawa druga: kto gra główne role w rządach Republiki? Odpowiedź jest prosta, aczkolwiek smutna. Otóż u steru władzy utrzymali się ludzie, którzy pamiętają Starą Republikę - twór, który toczony był przez wszechobecną korupcję, egoizm i zepsucie. Skoro takie jednostki, w większości skompromitowane i zhańbione (jakkolwiek są wyjątki), nadal mają decydujący wpływ na politykę i galaktyczne wy-

darzenia, to kto może zagwarantować, że nie powtórzy się znana z historii sytuacja, gdy istnienie międzygwiazdnej cywilizacji zawisło na włosku?

Sprawa trzecia wreszcie: dokument pod tytułem "Dlaczego walczyliśmy z Imperium?" (Dark Empire Sourcebook, s. 8 i 9). Wymienia on pięć powodów, dla których wszczęto wojnę domową. Wszystkie nieprawdziwe, co bardzo łatwo udowodnić.

Argument pierwszy: ponieważ (w domyśle - Imperium) nie jest legalne. Bzdura. Palpatine przejął władzę zgodnie z prawem, otrzymując ją z rąk niewielkiej grupy nieskorumpowanych Senatorów. To fakt, a z faktami się nie polemizuje. Imperium jest więc jak najbardziej legalne w świetle obowiązujących norm prawnych - w przeciwieństwie do samozwańczych i buntowniczych władz Sojuszu Rebelianckiego, a później Nowej Republiki (naprawdę nie pamiętam, aby ktoś na nich głosował...).

Argument drugi: bo nie jest moralne. Tu tylko jedna uwaga. Moralność jest kwestią względną. Granica między dobrem i złem bardzo często bywa płynna. Co dla jednych jest pięknem, dla innych może być ohydą. To nie jest tak, że wszystko jest białe lub czarne. Pomiędzy tymi kolorami istnieje całe spektrum pośrednich odcieni...

Argument trzeci: ponieważ nie odpowiada oczekiwaniom społeczeństwa. Czy aby na pewno? Wydaje się, że każda istota myśląca oczekuje od życia dwóch rzeczy: wolności (wyboru, myśli itd.) oraz bezpieczeństwa (fizycznego, socjalnego itp.). Co do pierwszej wartości, to jasnym jest, że republikanie myślą wolność z dowolnością. Proponują radosny chaos w miejsce majestatu i, mieszczonego się w ramach ogólnie pojętej wolności, porządku. Jeśli zaś chodzi o bezpieczeństwo, to aż przykro wspomnieć, kto rozpętał tę straszliwą wojnę domową. A pamiętajmy, że granica pomiędzy tzw. bojownikiem o wolność a terrorystą jest bardzo płynna (np. IRA czy ETA).

Argument czwarty: ponieważ nie jest tolerancyjne. Republikanie myślą pojęcie tolerancji z pełną i kompletną współpracą, symbiozą niemalże. Chcą całkowitego przemieszania wszystkich ras myślących, najmniejszej uwagi nie zwracając na ich zalety, wady oraz wzajemne animozje, wpływające przecież nie ze złej woli, ale z głębokich różnic kulturowych, które bardzo często są nie do przezwyciężenia. Imperium nie było (i nie jest!) nietolerancyjne; przeciwnie - w imię tolerancji właśnie starano się w jak największym stopniu, ku ogólnemu dobru i pokojowi, wykorzystać cechy właściwe tylko danym rasom. Nie było to możliwe bez pewnego rodzaju racjonalnie uzasadnionego podziału.

Argument ostatni wreszcie: ponieważ musi być powstrzymane. Tu chciałoby się rzec jedno - szkoda tracić czas na polemikę ze stwierdzeniem autorytarnym (co właśnie obnaża prawdziwe oblicze Nowej Republiki), nie popartym logiczną argumentacją. Równie dobrze każdy mieszkaniec naszej galaktyki może stwierdzić, że to Nowa Republika musi być powstrzymana. Ma do tego pełne prawo, a skutek takiego sądu będzie taki sam.

Tyle może o Republice. A co oferuje nam Imperium?

CDN.



Zmarł Sir Alec Guinness, aktor brytyjski, nam szczególnie bliski w roli Obi-Wana "Bena" Kenobięgo. Stał się potężniejszy, niż możemy to sobie wyobrazić.

Od redakcji: nie jesteśmy zaślepieni. Aby to udowodnić, na sąsiedniej stronie znajdziecie tekst prezentujący inny punkt widzenia.

Imperium

- niezdrowa fascynacja?

Tak w Internecie, jak i na spotkaniach fanów SW, spotkać można wielu ludzi głośno deklarujących swe proimperialne sympatie. Dlaczego tak się dzieje? Co sprawia, że jest ich tak dużo? Przecież zarówno w filmie, jak i w książkach Imperium przedstawione jest jako agresor i okupant, twór polityczny rządzący przez Cesarza, kierującego się nienawiścią, nienasyconego i bezwzględnie dążącego do władzy. Niewiele też dobrej woli trzeba, by nazwać Imperium wiarołomczym: zdarzało się przecież, że zawierało sojusze wymierzone przeciw wspólnemu wrogowi, jednak zazwyczaj kończyły się one właśnie zdradą ze strony imperialnej. A tu proszę: wśród fanów aż roi się od lordów, sithów, admirałów, moffów, imperatorów i przedstawicieli imperialnego wojska. Doprawdy, internetowa kadra oficerska Imperium przewyższa liczebnością stan wojsk niedlegnego z rzeczywistości istniejących krajów! Ostatnim wreszcie powodem, dla którego może dziwić umiłowanie Imperium przez fanów, jest to, że - jakby nie patrzeć - bajka George'a Lucasa została skonstruowana stosunkowo prosto: rebelia jest dobra, a Imperium - złe. Białe i czarne. Nie ma odcieni szarości.

A zatem, jak to jest - czyżby tych wszystkich ludzi po prostu pociągało bycie złym? Z czego wynika ta szkodliwa (zakładając, że jest tak, jak napisano wcześniej) fascynacja? Zastanówmy się, czym Imperium różni się od Sojuszu i - wreszcie - dlaczego to coś pociąga tak wiele osób.

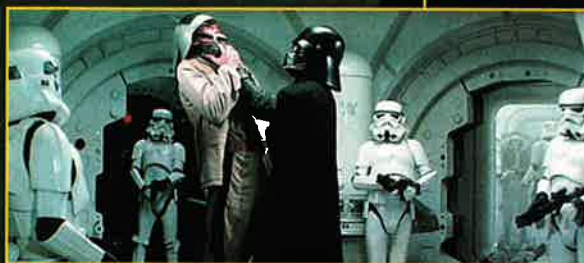
Od razu nasuwa się myśl, że lepem przyciągającym fanów do Imperium jest... potęga. Nie można zaprzeczyć - zarówno flota imperialna, jak i obie Gwiazdy Śmierci są wyraźnym, niemal namacalnym symbolem mocy Imperium. Należąc do takiej armii sami zaczynamy czuć się potężni: świadomość, że przemawiamy w imieniu takiego majestatu, daje nam poczucie bezpieczeństwa i władzy. Ano właśnie - władzy, może to dla niej tylu fanów SW opowiada się za Imperium? Warto zwrócić uwagę na fakt, że większość fanów deklarujących przynależność do imperium nadaje sobie wysokie stopnie oficerskie, a nikt jakoś nie kwapi się, by być prostym żołnierzem (czyżby? - zaczynałem swoją karierę jako kadet na platformie treningowej, zresztą nadal wyłącznie wypełniam rozkazy... - Artyis). A przecież niewątpliwie poczucie władzy i możliwość wymuszania posłuszeństwa na innych są bardzo miłe (mów za siebie - Mac Abra). Tak to z nami, ludźmi bywa: lubimy wydawać rozkazy i patrzeć, jak je posłuszenie wykonują, ale czy również lubimy wykonywać je samodzielnie?

Wróćmy jednak do poczucia siły, jakie daje jednostce przynależność do silnej grupy. Może to bowiem jest tak, że to... Wy, drodzy imperiałowie, boicie się być słabi? Może tworzycie sobie swoją własną fanowską potęgę po to, by dawała oparcie i poczucie bezpieczeństwa również w życiu realnym? Na to pytanie każdy powinien odpowiedzieć sobie sam. Ale wiem jedno - jeśli zamierzacie wzorować się na Imperium, nie znajdziecie tam oparcia. Dlaczego? Przyjrzyjmy się samym szczytom, samej istocie Imperium: tym, którzy władzę dzierżą i władzą kupczą. I co widzimy? Sprawiedliwe rządy w imieniu miliardów istot inteligentnych, dla ich dobra? Nie, skądże: bezustanną walkę o wpływy! Ciche eliminacje przeciwników politycznych, zdrady, intrygi. Przyznajcie sami: czy w takiej sytuacji można czuć się bezpiecznie? Przecież jeden gest Imperatora czy jego pupilka Vadera może oznaczać koniec kariery, a kto wie, czy i nie żywota... Z jednej strony więc profesjonalizm, z drugiej... no właśnie - jak nazwać ten system, jeśli nie nieludzkim?

Niewątpliwie cechą szczególną Imperium jest to, że wywiera wrażenie doskonałości. Wyczyszczone broje, nowy, niełatwy sprzęt, statki jak spod igły - wszystko niezawodne i nowoczesne - to może i musi się podobać. Natomiast po stronie buntowników stopień zużycia sprzętu oraz stan techniczny stawianych naprędce baz uwiadcza już na pierwszy rzut oka, że to oni są tymi ściganymi. A niewiele jest takich, którzy wolą sprzątać, gdy inni się bawią... Zgoła na odwrót jednak jest ze stosunkiem do dyscypliny. W przypadku wojska imperialnego hierarchia jest wyraźna, a dyscyplina, oparta na systemie władzy i strachu - bardzo surowa. Tam za choćby drobne przewinienia i potknięcia spotykają żołnierzy srogie kary. Za byle błądostkę żołnierz może zostać "odelegowany" na jakąś odległą, niebezpieczną placówkę lub, co gor-

sza, zmuszony do przespać się w kosmosie bez skafandra... Jak zaś jest u rebeliantów? No cóż, tu również istnieją podziały na ważniejszych i mniej ważnych: są oficerowie i żołnierze, jednak często widać jowialne poklepywanie się po plecach czy nieregularne rozmowy. Atmosfera taka jest bez wątpienia bardziej budująca, bo pozwala na pozyskanie przez dowódców zaufania żołnierzy ("bo to swój chłop").

Kolosalną różnicą pomiędzy Imperium i Sojuszem, dzięki której ponownie uwiadcza się przewaga etyczna tego drugiego, jest otwartość na nowe idee, prądy itd. Co powiecie o niedopuszczaniu do służby kobiet i istot obcej rasy (o, tak, Daala i Thrawn świadkami... - Artyis)? Przecież to jawna dyskryminacja pici i ras inteligentnych! Czy fani utożsamiający się z Imperium zachowują się podobnie? Pewnie, piesek czy kotek może być domową maskotką, ale nie zasługuje, by traktować go jak członka rodziny. Innymi słowy: nasi są w porządku, ale inni lepiej niech się od nas trzymają z daleka. Ksenofobia? Czyżby dlatego, że w gruncie rzeczy boicie się, drodzy imperiałowie, że ktoś może okazać się lepszy od Was?



Szczerze wątpię, by którykolwiek z podanych wyżej powodów mógł być przyczyną, dla której deklarujecie lojalność w stosunku do Imperium. Czy można więc być dumnym z faktu, że się do tego przerażającego tworu politycznego przynależy? Jak długo można udawać przed samym sobą, że się nie wie, jak wiele złego wyrządzono pod płaszczykiem wprowadzania i umacniania pokoju i porządku? Dlatego też proszę Was - zastanówcie się, co robicie! Wciąga Was mroczna strona Mocy! Pochwalanie rasizmu i polityki strachu nie powinno przecież być udziałem inteligentnych ludzi! Zajrzyjcie głęboko we własne wnętrza i sami odpowiedźcie sobie, kogo tam zobaczyliście. Czy brutalnego, pozbawionego skrupułów imperialistę czy może miłującego pokój rebelianta usiłującego pozyskać uwagę innych poprzez nienaturalne dla siebie zachowanie? Ja osobiście nie rozumiem, jak można sprzyjać sile, która doprowadziła do zniszczenia tak wielu światów, zezwalała na niewolnictwo, była tak bezlitosna wobec nieposłusznych. Przecież mordowanie niewinnych w celu zastraszenia pozostałych to nic innego jak terroryzm; torturowanie więźniów zaś nie można nazwać inaczej niż zbrodnią wojenną! Dalej: co powiecie na porwanie i przymusowe wcielanie do wojska... dzieci?! A nie można zaprzeczyć - Imperium te wszystkie naganne metody stosowało. Współczuję też Wam, gdyż wiem, że wielu fanów Imperium zdaje sobie sprawę z okrucieństw, jakie zostały popełnione w jego imieniu, a mimo to nadal nie chce zrewidować swoich poglądów. Nie kieruje nimi strach - to pewne; SW to w gruncie rzeczy jedynie opowieść... Skąd więc - na litość Stwórcy - bierze się ta niezdrowa fascynacja? Cemu na zlotach fanów przeważają czarne stroje, imperialne loga i nazewnictwo? Cemu strona internetowa poświęcona SW jest w ogromnej większości... imperialna? To trudne pytanie kieruję do Was, moi drodzy Czytelnicy. Mam nadzieję, że oświecicie mnie w tym względzie.

Czy nie czas już rozprawić się z mitami? A może rzeczywiście chodzi jedynie o to, że "oni po prostu lubią czarne ciuchy"?

Proszę o przysyłanie uwag i polemik na e-mail: tcg@cdaction.pl. Najciekawsze wypowiedzi mogą się pojawić drukiem.

QuaSaar

JOIN THE CAMPAIGN
THERE CAN ONLY BE ONE... RELEASE

ONE WORLD
ONE RELEASE

One World, One Release.

Premiera Episode 1 Star Wars. 12 maja 1999 r. A może 17 września 1999 r.? Jak to z nią naprawdę było? I - co ważniejsze - jak to będzie w przyszłości, w przypadku EII? Czy musimy godzić się z tym, że jesteśmy uważani za fanów drugiej (trzeciej, czwartej...) kategorii? Dołącz do grona ludzi (a ma ono zasięg globalny) popierających równoczesną światową premierę części drugiej! Zagłosuj! My też jesteśmy ważni!

<http://www.sw-episode2.de/release/polski.html>

"Grać albo nie grać"

czyli o łapczywym gier konsumowaniu

Jak myślicie co trzeba zrobić, by zostać "spalonym na stosie" i wyklętym za swoje poglądy? Ano, wystarczy napisać trochę tekstu na temat sytuacji branży "od środka" i przedstawić w takim miejscu jak to [czyt. piśmie]. Teraz już jest za późno - jam się rozkręcił, "naczelstwo" gazety - Zbyszek z Bogdańca i Mac[ko] Abra zaakceptowali, a czytelnikom się chyba (?) spodobało. Teorię "podstaw" mamy pokrótce za sobą, czas przejść teraz do konkretnów. W poprzednim numerze El General wspominał o zjawisku istniejącym na rynku dystrybucji gier w Polsce. Tu rzecz będzie o wtórności, konsumpcyjnym podejściu do gier i ludzkiej przekorze.

Jacek Gadzinowski, jacekg@opm.pl

Bój się, bój, bo nadchodzi nowa groźna nowelizacja ustawy o prawie autorskim". Gracz widzi takie stwierdzenia, czytając prasę branżową lub słysząc głosy decydentów. Ale jeszcze wiele wody upłynie we "Wrocławiu nad Wisłą", by nastąpiły efektywne zmiany. A to dlatego, iż stałeś się, gracz, ofiarą rewolucji informatycznej, która nakazuje konsumować coraz więcej, w coraz szybszym tempie. Kiedy ostatnio ktoś z nas "przeszedł" grę do końca, na kilka sposobów, na różnych poziomach trudności? Oj, chyba dawno to było... Ale ten pośpiech, ten wyścig, to "kicanie" po grach nie przyszły znikąd - zapoczątkował je tzw. "exclusive". Sprytny zabieg, który pozwalała niektórym ominąć wszelkie zasady i okpić konkurencję.

Oto zaistniał precedens, na który później wszyscy zaczęli się powoływać. Trwa to już jakiś czas i nawet w niektórych okresach nieźle prosperowało. Ale wyrządziło wiadomej wielkości szkody - szczególnie na rynku gazet i w umysłach gra-

się na bieżąco i nie wypada się z obiegu. Ślepe zbieranie - kolekcjonowanie gier na przystawkiowe "kilogramy" - poraża swoją głupotą. Ustawiamy na naszych półkach kolejne CD czy CDR, a nawet nie potrafimy ich do końca "skonsumować". Cywilizacja przedmiotów jednorazowego użytku napędza popyt i kreuje piractwo.

Nikt jednocześnie nie zadaje sobie pytania, że tak właściwie jest to zjadanie własnego ogona. Ilość gier kupowanych przez przeciętnego gracza na rynku pirackim pozwala na... zakup oryginałów co miesiąc czy dwa. Ale zamiast dobrego produktu, najwyższej klasy, wolimy przeżuć kolejną grę niczym "zygburgera" w fast foodzie. A może tak warto nieco zwolnić, starannie dobierać kupowane płyty i częściej, dłużej grać w naprawdę dobre gry? To nic nie boli, a po dłuższym czasie mogłoby diametralnie zmienić cały rynek. Ale, ale... powie ktoś mądry - "do czego zmierzasz"? Zamiast narzekać ciągle na mityczne piractwo, lepiej zastanowić się, jakie są tego przyczyny i zająć się prawdziwą dyskusją. Od dawna twierdzę, że dobre gry należy kolekcjonować jak dobre wino. Takich "specyfików" naprawdę jest mało, ale również istnieją inne sektory rynku, gdzie masowo sprzedaje się "sikaczki" czy różnego rodzaju "befty". Proszę bardzo, nie mam żadnych przeciwwskazań. Zróżnicowanie cenowe na rynku może przynieść wręcz rozwój, także dzięki dodaniu pełnych gier do pism (na CD-ROM-ach).

I tu się narażam wielu osobom... moim kolegom dystrybutorom. Już wyjaśniam pokrótce, o co mi tak właściwie chodzi. Myślę, że klient, czyli gracz, powinien mieć pełny dostęp do gier z różnych segmentów cenowych - różnej jakości i świeżości. Jeśli na rynku pojawiają się starsze tytuły, to pomagają one graczom z zapoznaniem się z produktami,



czy. Otóż Ci ostatni nauczyli się, że praktycznie

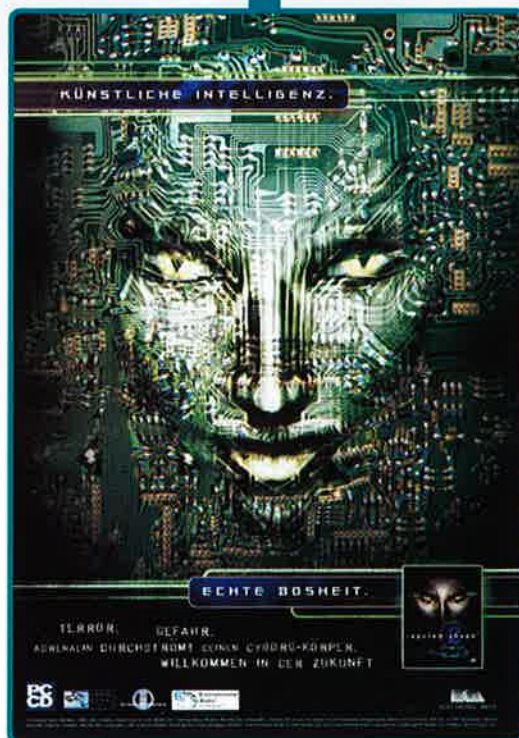
każdy tytuł jest opisywany wcześniej niż jest dostępny w legalnej sprzedaży, a wręcz wtedy kiedy gra nie jest jeszcze ukończona w 100%! Szybki obieg informacji - Internet - pozwolił przełamać nawet tę barierę: niektóre polskie recenzje gier w naszych rodzimych "regularnikach" pojawiają się wcześniej niż premiera gry i recenzje w zachodnich pismach! Gracz w

ten sposób przyzwyczaił się do stanu, kiedy ma dostęp do niczym nie ograniczonej informacji, która od razu sprzęga się z rynkiem pirackim. Gazety w ten sposób [niektóre] stały się doskonałym poradnikiem dla piratów, a wręcz w niektórych przypadkach narzędziem kreowania nieustannego popytu na taki towar. I tu powstał dramat, którego gracze stali się aktywnymi uczestnikami. Owa informacja, często o produktach których nie ma na rynku, wykształciła u nich potrzebę ciągłego posiadania nowości za wszelką cenę. Nieważne czy będzie to oryginał czy "pirat". Ważne, by była kolejna gra, którą będzie można szpanować, że jest

które już dawno wyszły ze sprzedaży. Ale tu istnieje pewne,

niewidoczne na pierwszy rzut oka, zagrożenie. Te pełne wersje gier, jeśli są we właściwy sposób dawkowane - nie psują rynku. Jeśli natomiast zdarzy się, że zarzuci się rynek byle jakimi gramami z "makulaturowej" jakości papierem - broszurką kilkunastostopniową, zepsuje to rynek. Uważam, że gra jest jednak towarem nieco bardziej ekskluzywnym i jej poziom nie powinien sięgać bruku! I mimo tych zagrożeń nadal widzę sens gier "full budget". Otóż jak świat światem - nowe, porządnej jakości, gry, kosztują o wiele więcej niż te starsze.

Należy tylko przy tej okazji wyjaśnić też jeden ważny fakt: różnice cenowe nowych produktów. Nie wpływają one z łapczywości dystrybutorów, ale ze sposobu sprzedaży licencji i jej wysokości. Rozróżniamy dwa główne typy licencji - "flat licence" i "per sztuka". W pierwszym przypadku płacimy określoną sumę pieniędzy naszemu kontrahentowi i w ten sposób nabywamy prawo do produkcji gier w dowolnej ilości egzemplarzy. Możemy to robić latami, stopniowo obniżając cenę... startując z wyższego pułapu cenowego. Opłacalność takiego przedsięwzięcia polega na bardzo



dużej sprzedaży, co niejako wymusza bardzo niską marżę jednostkową. W drugim przypadku, gdy płacimy licencję "od sztuki", gra MUSI kosztować więcej! Od naszych zdolności negocjacyjnych jak i polityki cenowej naszego kontrahenta, zależeć będzie jaki osiągniemy koszt licencji, co determinuje cenę końcową. W tym przypadku możemy wytworzyć określoną ilość gier - każda większa ilość sprzedanego towaru, niż zapisana w umowie, spotyka się z konsekwencjami prawnymi i utratą zaufania naszego partnera.

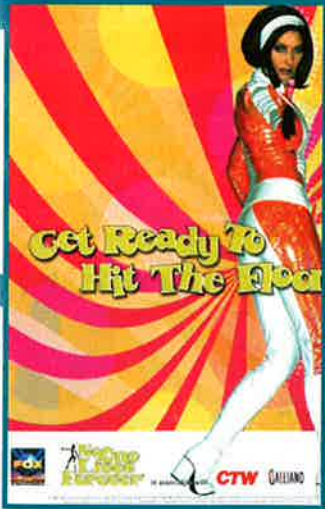
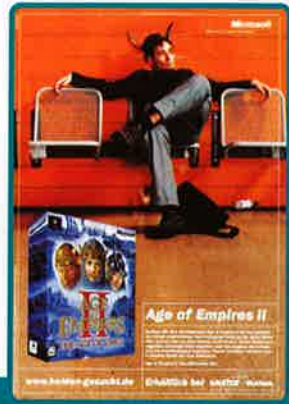
Znając ogólnie zasady funkcjonowania i naliczania licencji, można zrozumieć, skąd biorą się takie ceny - dlaczego jedne muszą być sprzedawane w wysokich cenach, a inne mogą stać się masowe. Wolny rynek oraz wolna konkurencja nikomu nie zabrania wprowadzać kolejnych tytułów i próbować konkurować cenowo. Ale jednocześnie brak jakichkolwiek ram działania, na tak specyficznym rynku jakim jest rynek gier komputerowych, może zakończyć się źle. Otóż zaczyna się nowa wojna cenowa, która rozkręca się powoli w kategorii bardzo tanich "broszur" [które nawet nie są pismami o grach] z CD-kami. Tu już tylko krok od samozagłady niektórych tytułów. Czy ta sytuacja jest zagrożeniem? Z mojego punktu widzenia, dystrybutora, mogę wręcz dostarczać starszych tytułów na CD do pism, nic na tym nie tracąc, a wręcz zarabiając na tym samym "wyścigu zbrojeń". Im większą skalę on przybiera, tym większy popyt pojawia się na starsze tytuły! Proszę bardzo... mnie on nie zaszkodzi, a dystrybutorzy nie widzą sensownego celu biznesowego konkurowania w przedziale gier "za grosze". To nie zbuduje rynku w dłuższej perspektywie, ale raczej go tylko załamie... i tu najbardziej zagrożone są gazety. Bo dystrybutorzy nie ucierpią na tym - doskonale sobie radzą od pewnego czasu, mimo pełnych wersji dostarczanych przez gazety na CD.

Punktem, gdy wystąpi masa krytyczna i pojawi się potrzeba jakichś prób regulacji, będzie czas gdy pojawi się periodyk na rynku, oferujący gazetę z krzykiem CD za grosze... powiedzmy za cenę "99 groszy". TEORETYCZNIE jest to możliwe! Anglicy już dawno poszli po rozum do głowy, ile czasu minie zanim nasza "branża" zrozumie ten oczywisty fakt? Żeby tak Polak był mądry przed "szkodą"...

I tu pojawia się pewna "filozofia", która tak osobiście mnie denerwuje. Nasza narodowa przekora, że gry komputerowe to najtańsza forma rozrywki i powinna ona dostarczać "igrzysk dla mas". Tylko za jaką cenę? Taką, że nadal może istnieć dziki rynek - bardziej podobny to bazaru azjatyckiego niż marketów Zachodu? Wysokie ceny gier? Owszem relacja naszych zarobków do cen gier nie jest korzystna... ale jednocześnie JAKOŚ nie przeszkadza nam to kupować AGD, elektroniki czy użytkować samochodów w porównywalnych cenach do zachodnich! Coś tu chyba się nie zgadza. Czy gra jest innym towarem, czy relatywnie podchodzimy tutaj do sytuacji? Wystarczy, by zamiast 3-4 "piratów" kupić dobrą grę, a można mieć równie dobrą zabawę. Nie przekonałem? Proszę bardzo, wybrać należy grę, która dobrze się prezentuje, otrzymuje wysokie noty w Polsce i zagranicą... rozrywka będzie gwarantowana! A do tego prawdziwa satysfakcja, jeśli poznamy prawdziwe arkana danej gry. Dopiero wtedy będziemy profesjonalnymi graczami, a nie mamą namiastką, która szuka taniej (czyt. pirackiej)

podniety.

Może rzeczywiście ostro wypowiadam się w tej sprawie, może niektórzy patrzą na mnie spoode łba, bo jestem dystrybutorem. Ale przede wszystkim jestem nadal graczem, który aktywnie używa produkty zwane grami. Ze swojego doświadczenia wiem, że kolekcjonowanie dobrych tytułów wychodzi na dobre, a długa gra w je-



Wracając do konsumpcji gier - nie tylko media branżowe nakręcają popyt na nie, ale sama istota stanu rynku, w jakim się on znajduje od kilku lat. Otóż szukając analogii, rynek gier podlegał rozwojowi zupełnie jak kinematografia i film. Na początku było bardzo prymitywnie, amatorsko... z czasem przekształciło się to w wysoki dochodowy przemysł, powstawały nowe gatunki, specjaliści i gwiazdy. Z czasem produkowano coraz więcej i coraz szybciej - ludzie poczuli głód rozrywki. Aż pomysły zaczęły się powoli kończyć, podaje się nam kolejne od-



den dobry tytuł pozwala osiągnąć satysfakcję, a nie ciągły niedosyt. Tak więc Panowie i Panie - może tak nieco zmienić swoje podejście do gier? Myślę, że nie należy traktować gier jako krótkotrwałej podniety - szybko zużyć i zastąpić kolejną wtórnością. Ale raczej jak dobrą ekskluzywną rozrywkę, która pozwala nam się odprężyć od szarości dnia codziennego i naszych kłopotów.

Gdy piszę te słowa, zbliża się kolejny "jarmark" przemysłu rozrywkowego - targi ECTS w Londynie. Już niedługo nasze gazety zostaną zalane informacjami o nowych produktach, które zbliżają się wielkimi krokami. Może będzie to doskonały powód, by dokonać właściwej selekcji i zacząć zmieniać swoje podejście do życia [czyt. grania]? Inaczej znowu będą o nas [graczach] mówić, że jesteśmy "narkomanami gier", którzy nie mogą obejść się bez swoich używek. Tak po prostu...

Gry służą odprężeniu, a jeśli mówimy o uzależnieniach... To także jesteśmy uzależnieni... od luksusu... bo mamy telefon komórkowy czy TV satelitarną w domach albo pijemy dobrej jakości herbatę czy kawę, albo od Internetu. Inni znowu są uzależnieni od samochodów... bo muszą nimi dojeżdżać do pracy. Nie - to jakaś paranoja. Owszem WSZYSTKIE rzeczy mogą uzależniać, ale to właśnie od człowieka ich używającego zależy - czy są to kolejne przedmioty użytkowe, czy też stymulanty, bez których niektórzy z nas nie potrafią się obyć.

Strasznie moralizatorsko zrobiło się w tym felietonie, tak więc, by już wyjaśnić wszystko do końca, powiem o pewnym mało poruszonym fakcie. Otóż, nie obrażcie się, ale jesteśmy [tak jak i ja, Ty i Ty.. i Wy] częścią pokolenia nazywanego "born to buy". Niektórzy z nas, kupują niektóre przedmioty tylko dla radości posiadania. To taka mała dygresja i może właśnie ona odpowie Ci, dlaczego niektórzy konsumują gry na kilogramy i chcieliby mieć tych gier jak najwięcej, nieważne jakich... Cywilizacja konsumpcyjna, życie na kredyt kosztem przyszłych pokoleń - nie jest dzisiaj niczym wyjątkowym. Może nieco zwolnimy? Ja wyśiadam...

Do zobaczenia za miesiąc w kolejnym felietonie.

BTW: Dzisiaj żadnych PS'ów nie będziecie, jedynie ostrzeżenie przez kolejną erą "rolnictwa" branżowego lub kampanią "buraczną". □

słony tych samych spraw w różnych ujęciach. Niektórzy zastanawiają się, czy celowo pogarsza się produkty, by ciągle kreować ten niedosyt, który występuje jak kac wśród milionów graczy? Nie sądzę, przemysł kinowy już dawno został zdystansowany przez przemysł gier. To naprawdę ogromna machina rynkowa [oczywiście poza granicami naszego pięknego kraju], która zaczyna się powoli dławić pod naporem swojego rozmiaru. Krótki cykl używalności produktów wynika po części z postawy graczy kreujących popyt, jak i samych producentów. Wyścig zbrojeń hardware z software ciągle ulega przyspieszeniu i nie ma praktycznie produkcji, która by potrafiła w optymalny sposób wykorzystać wszystkie możliwości, jakie niesie za sobą postęp techniczny. Zamiast tego mamy nieefektywne wykorzystanie dostępnych "narzędzi".

Są tacy zdolni producenci, którzy potrafią na jednym i tym samym pomysłem zrobić kawał "pieniądza". Wystarczy dobry engine i możemy klonować odsłony prawie tej samej gry w różnych sytuacjach np. jako podróż w różnych cywilizacjach. Oczywiście to może zniechęcić graczy, ale dzieje się wręcz na odwrót! Jeśli jakaś gra wkurzy graczy, oni kupią następną, następną... i tak dalej. Metodą prób i błędów próbują znaleźć tę swoją ulubioną i jedyną. Ale jest już na to za późno... Wcześniej zdążyli już oni przesiąknąć beznamiętnym konsumpcjonizmem i pożerają następne gry, niczym człowiek uzależniony od używek. Nie zauważają tylko, że w ten sposób kupują gry na kilogramy, za wszelką cenę... byle taniej i więcej - za pomocą rynku pirackiego.

Wydawnictwo FPP oraz re(d)akcja CDA nie ponoszą odpowiedzialności za poglądy i opinie zawarte w powyższym felietonie; natomiast autor nie musi już przed niczym ostrzegać. Ilość szarych komórek po przeczytaniu tekstu spadła o 99,9%.

Disclaimer: Jacek Gądziniowski zastrzegł sobie, że wszelkie wyrażone opinie są tylko i wyłącznie jego prywatnymi przemyśleniami i nie mają nic wspólnego z firmami, z którymi współpracuje.



SCENA KOMPUTEROWA

Kilka porad dla początkujących "main-editorów"

Co robi początkująca grupa, która zdążyła już nieco "liznąć" sceny? Otóż często postanawia wydać własny magazyn dyskowy. Rzecz wydawałoby się prosta, lecz ja postaram się przedstawić to w nieco innym świetle, na pewno niezbyt optymistycznym i niezachęcającym do własnych prób.

Przede wszystkim nie każdy nadaje się do wydawania własnego magazynu. Main editor powinien być osobą doskonale orientującą się w bieżącej sytuacji na scenie, mającą mnóstwo znajomych, kontaktów. Wszystko to po to, aby nie było problemem namawianie ludzi na pisanie artykułów, pozyskiwanie nowych editorów czy też staranie się o inny support do maga. Z oczywistych powodów początkujący scenowcy niezbyt nadają się na to stanowisko.

Magazyn scenowy powinien traktować głównie o tym, co nas tu wszystkich razem trzyma, co sprawia, że jesteśmy w stanie zapomnieć o naszym prywatnym życiu, poświęcając się twórczej działalności - o scenie. Czy początkujący mogą mieć tu coś ciekawego do powiedzenia? Moim zdaniem nie, nie są jeszcze dostatecznie zorientowani w tej materii. Ludzie, którzy sami mają o tym nikłe pojęcie, a swą szczątkową wiedzę zdobyli nie z własnego doświadczenia, lecz jedynie z lektury innych magów, nie powinni brać się za tworzenie własnego, przynajmniej nie w początkach swej zabawy ze sceną.

Kolejna sprawa to wiek. Właściwie na scenie nie ma czegoś takiego, jak podziały wiekowe. Jeśli tylko ludzie mają podobne zainteresowania, to nawet różnica dziesięciu lat nie jest przeszkodą w dobrym wzajemnym zrozumieniu się. Jednak istnieją pewne granice, szczególnie jeśli mówimy o wydawaniu magazynu. Na własne oczy widziałem zina, którego prowadzili 12 latkowie...

Chyba nie muszę tu opisywać, jaką wielką okazał się on porażką i kompromitacją dla autorów, którzy zresztą dziś, już po dwóch latach, z tego, co mi mówili, bardzo tego żałują...). I niech to będzie przestroga dla innych, sam zapaf i ambicja nie wystarczy, potrzeba także umiejętności czysto szkolnych, których wielu młodym ludziom brakuje. W takim wypadku, jeśli koniecznie chcesz zaistnieć jako "artykułarz", spróbuj napisać coś i wysłać do już istniejącego magazynu, tam przynajmniej korekta po-



winna poprawić błędy językowe i jeśli artykuł będzie sensowny, z pewnością zostanie w tym magu zamieszczony.

Jeśli myślisz o wydaniu magazynu, to musisz zdawać sobie sprawę z tego, że raczej nie dasz rady zrobić tego w pojedynkę. Nie wystarczy także dwóch czy trzech kumpli z podwórka w roli pomocników. Często bywa tak, że ktoś wydaje pierwszy (lub zerowy) numer z garstką tekstów i liczy na to, że scenowcy sami będą nadsyłać artykuły do kolejnego wydania. Ha! Nic bardziej błędnego! Nie można liczyć na pomoc z zewnątrz. Jeśli masz zamiar wydać magazyn, powinieneś być w stanie zgromadzić wokół niego grono redaktorów tak,

abyście mogli utrzymać się na powierzchni, niezależnie od tego, czy ludzie z zewnątrz zechcą supportować wasz magazyn czy też nie. Wiele młodych w redakcji zapomina lub nie zdaje sobie z tego sprawy i m.in. tu tkwi przyczyna błyskawicznych zgonów nowo powstających magów. Dopiero gdy wydacie kilka numerów waszej gazetki i zdobędzie ona pewną renomę, wówczas możecie liczyć na większy support z zewnątrz.

Podstawą w każdym magazynie są teksty. To rzecz oczywista. Utało się jednak, że mag scenowy powinien mieć także ładną muzykę i grafikę. Tu także trzeba się postarać, jak wiadomo - danie ładnie podane lepiej smakuje :). Jeśli w grupie nie masz ludzi tworzących grafikę i muzykę na odpowiednim poziomie, jesteś zmuszony do rozejrzenia się za kimś z zewnątrz. I tu najprawdopodobniej napotkasz spore problemy, bo podobnie jak ludzie niechętnie piszą teksty do nowych zinów, tak samo trudno przekonać ich, aby użyli swojej grafiki czy muzyki. To jest zresztą problem nie tylko nowych magów, nawet wśród tych starszych powodem przeciągających się delayów bywa brak wykonanych na czas paneli, kodu itp.

Zaawansowani stażem scenowcy wiedzą, że wydawanie magazynu nie należy do rzeczy łatwych, lekkich i przyjemnych - wręcz przeciwnie, to naprawdę ciężka praca, która na pewno przynosi



satysfakcję, ale także wymaga poświęcenia jej praktycznie całego wolnego czasu, posiadania odpowiedniego zaplecza, a także naraża cię na ataki ze strony innych osób. W przypadku tego ostatniego może to dziać się z dwóch przyczyn: jeśli wydasz kiepskiego zina, będą na ciebie bluźgać w sposób solidarny wszyscy :). Gdy twój ma-



gazyn będzie naprawdę na poziomie, wtedy podgryzać cię będzie konkurencja, która nie będzie mogła pogodzić się z porażką, bądź też zwykli zawistnicy, których także w scenie nie brakuje. Tak, tak, mówi się o wszechobecnym friendshipie, scenie jako "jednej rodzinie", party feeling itp. sloganów. Prawda jest jednak zgoła inna, a doskonale widać to w przypadku diskmagów. Dlatego jeśli ktoś decyduje się na wydawanie własnego zina, musi być też świadom, że lekkiego życia mieć nie będzie :).

Musisz też wiedzieć, że gdy wydasz pierwszy numer, w który włożyłeś tak wiele wysiłku, będzie to dopiero początek. Praktycznie nie będziesz mógł pozwolić sobie na przerwę i cały cykl rozpocznie się od nowa: namawianie ludzi na pisanie artykułów, bieganie za grafikami, poganianie kodera itd. Magazyn to nie to samo, co demo, które można wydać, a potem chełpić się nim przez dłuższy okres :). W redakcji praca musi przebiegać non stop, w przeciwnym razie nie zdołasz wydawać zina regularnie, co jest tutaj podstawą. Dlatego każdy, kto się tego podjął, musi zastanowić się, czy rzeczywiście tego właśnie chce, czy będzie w stanie podołać zadaniu, czy będzie



ciągle mieć pomysły na kolejne numery magazynu? Należy zapamiętać, że ludzie nie znoszą delayów. Nawet jeśli magazyn będzie ślicznie wyglądał, miał mnóstwo artykułów, ale każemy na niego czekać rok - scena prawdopodobnie się od niego odwróci. Doskonałym przykładem jest tu Budyn#2.

Jak widzicie, wydawanie dobrego magazynu nie jest takie proste jak się Wam na początku wydawało, prawda? Czy oznacza to, że nie powinniście próbować? Otóż nie..., próbować zawsze warto, ale tylko wtedy, gdy jesteście pewni, że podołacie rzuconemu sobie wyzwaniu. Pamiętajcie, że magazyn to nie pamiętnik - nie robicie go dla siebie, tylko dla całej sceny. Jeśli wasz mag ma umrzeć tuż po narodzinach, to lepiej nie zwracacie głowy sobie i innym.

Frey of Addict
"Legend" main edito
frey_ad@poczta.onet.pl

Kurs obsługi MS-DOSa część I

Starting MS-DOS...

HIMEM is testing extended memory... done.
C:\>

Witajcie w nowym kursie na łamach CDA! Co bystrzejsi dostrzegli, że będzie on traktował o MS-DOS-ie. Dawno, dawno temu, zanim pod strzechy wpadły pecety z przeinstalowanym Windowsem 95, na ziemi panował ten właśnie system. I panuje po dziś dzień, tylko my o tym nie wiemy...

Jest on bowiem podstawą wszystkich systemów z rodziny Windows 1.xx-3.xx oraz Windows 9x. Są one tylko mniej lub bardziej udanymi nakładkami na ten system. Jak powszechnie widać, Microsoft niezbyt chce odejść od tego schematu, przynajmniej, jeśli patrzymy na rynek użytkowników prywatnych. Dlatego, moim skromnym zdaniem, wiedza tutaj zawarta przyda się Wam przy użytkowaniu komputera w domowym zaciszu oraz nauce informatyki w szkole, a od biedy także jako ułatwienie późniejszej nauki obsługi Linuxa. Dochodzimy do przyszłej zawartości tegoż kącika. A będą to wszystkie interesujące sprawy związane z Dosem:

- podstawy działania MS-DOS-a (np. dlaczego komputer wywala błąd - brak pamięci);
- spis poleceń systemowych z objaśnieniem i składnią (np. co robi polecenie "subst a: c:\dyska");
- kurs programowania wsadowego (taak! To właśnie to "pisanie w dosie");
- poradniki odnośnie edycji plików startowych autoexec.bat i config.sys
- szeroko rozumiana obsługa MS-DOS-a;
- porady odnośnie edycji plików systemowych Windows 98 z poziomu MS-DOSa (np. Win.ini);

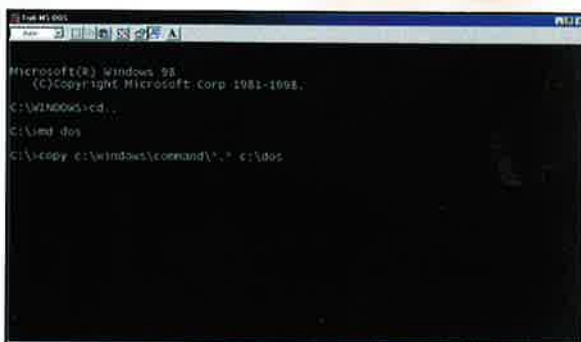
Jak się domyślacie, lwią część kącika zajmie kurs programowania i nie ma się czemu dziwić. Język ten jest wręcz prymitywny i przez to bardzo prosty w nauce. Służy on głównie automatyzacji pewnych działań w środowisku dosowskim, ale można też za jego pomocą pisać programy instalacyjne, menu i inne.

Czas zaczynać. Aby wejść do MS-DOS-a, należy włączyć komputer (czytaj Windowsa) i wybrać "Menu Start => Zamknij... => Uruchom ponownie w trybie MS-DOS". Pierwszym szokiem dla niektórych będzie całkowity brak grafiki. Tak, DOS to typowy system oparty na interfejsie tekstowym. Jedyne "grafikę" jaką tu można uzyskać jest ASCII-ART (chodzi mi o sam DOS, a nie programy pod niego pisane), czyli znaki ASCII ułożone w ramki, tabele, etc.

Kolejną sprawą, która przyciągnie Twój widok, to migająca kreska obok takich znaczków "C:\windows>". Nazywa się to "systemowy znak zachęty", mimo że zachęcający to on nie jest. Standardowo pokazuje ścieżkę dostępu do katalogu, w którym właśnie przebywamy, choć, jak prawie wszystko w DOS-e, można go zmienić. Jak bardzo jest to pomocne, mówić chyba nie muszę. Lecz co takiego można tu jeszcze zrobić, bo chyba nie tylko gapić się na migający znaczek? Oczywiście można więcej, no chyba, że już się uzależniliście od niego :). Tak więc, podobnie jak było w przypadku kursu Pascala I C, zrobimy najprostsze rzeczy w Dosie, czyli zmienimy aktualny katalog, utworzymy nowy, skopiujemy do niego trochę plików i wyświetlimy je.

Od redakcji - postanowiliśmy wrzucić ten kurs do działu SCENA, ponieważ wielu nowych scenowców ma - jak się okazuje - o DOS-ie mętne albo żadne pojęcie. A przecież tutaj DOS nadal jest podstawą. I choć coraz częściej trafiają się scenowe dema pod Winde itd. - to jednak warto wiedzieć, warto umieć... Co nie oznacza, że nie-scenowcy nie mają tutaj nic do szukania... wprost przeciwnie!

Nie przedłużając tego przydługiego wprowadzenia, zaczynamy naszą wędrówkę. Powoli bo powoli, ale zaczynamy. Ze względów praktycznych i dydaktycznych (prawie nikt w tej chwili nie ma MS-DOS-a w wersji oryginalnej, tylko jego podwindsowską wersję) odzyskamy ten system, wprowadzimy niepefny, ale lepsze to niż nic. Gdy wejdziesz do DOS-a i pojawi się znak zachęty, wykonuj kolejno podane niżej czynności (linie są ponumerowane).



- 1) C:\windows>cd.. [enter]
- 2) c:\>md dos [enter]
- 3) c:\>copy c:\windows\command*. * c:\dos [enter]
- 4) c:\>dir c:\dos | more [enter]

Opis komend:

- 1 - wychodzimy z katalogu c:\windows do katalogu nadrzędnego, czyli c:\
- 2 - tworzymy katalog dos
- 3 - kopiujemy pliki z katalogu c:\windows\command do wcześniej utworzonego c:\dos
- 4 - wyświetlamy skopiowane pliki porcjami "co jeden ekran"

Dzięki temu będziemy czuli się, jak w dawnych czasach (powrót do przeszłości, cheche). Poza tym poznacie jeden z głównych katalogów dosowskich i będziecie już znali jego położenie (przydatne na informie w "nowoczesnych polskich szkołach"). Dodatkowo, łatwiej jest zadeklarować ten katalog jako zmienną path. Pokrótkę, jest to po prostu lista miejsc, które przeszukuje nasz system w poszukiwaniu pliku o podanej nazwie (domyślnie jest to c:\).

Na dziś kończymy nasz kącik. Podpowiem, że w następnym numerze zajmiemy się czymś o niebo bardziej ciekawym, czyli początkami naszego programowania! Zaczę wtedy podawać komendy wraz z objaśnieniami, gdyż niezbędne jest nauczanie się najważniejszych z nich na pamięć. W razie jakichkolwiek problemów, czy niejasności piszcie na mój adres - jkomin@poczta.fm. Odpiszę każdemu, obojętnie jak bardzo zielony jest w obsłudze DOS-a (po to jest ten kącik!). Friendship rulez! (hi Smuggler :)

Jakub Kominiarczyk AKA Kominck

MP3 Playery

Wokół formatu MP3 rozpetala się ostatnimi czasy istna burza. Dzięki coraz większej ekspansji Internetu również kompresowana muzyka stała się dużo popularniejsza, a coraz to nowe oprogramowanie umożliwia użytkownikom sieci rozpowszechnianie i wymianę swoich kolekcji. Doprowadziło to w rezultacie do pojawiania się na masową skalę pirackich kopii utworów, do których dostęp wcale nie jest trudny. Sytuacja ta spowodowała żarliwy protest kilku artystów, którzy mają już na tyle dużo słuchaczy, że liczy się dla nich tylko kasa. Nad MP3 zawisły chmury, przez pewien czas wydawało się, że losy tego formatu są przesądzone, jednak popularność, jaką zdążył sobie zdobyć, sprawiła, że nadal istnieje i, prawdę mówiąc, ma się dobrze.

Marcin Serkies

Jeśli nie wierzycie mi na słowo, to zwróćcie uwagę na fakt, że cały czas powstaje nowe oprogramowanie służące do słuchania, konwertowania, szukania i ściągania plików MP3. Jednocześnie bojownicy o prawa autorskie pracują nieustannie nad coraz to nowymi zabezpieczeniami, mającymi na celu powstrzymanie powodzi nielegalnych MP3. Tym razem nie przedstawię swojej opinii na ten temat, bo niespodziewanie przyszło mi porównać dwie aplikacje należące do sze-



rokiego grona akcesoriów związanych z MP3. Znamienny przy tym jest fakt, że obydwie są aplikacjami komercyjnymi i dostępnymi w normalnej, sklepowej sprzedaży.

Zanim zacznę ich dokładniejsze omówienie, muszę wspomnieć, co jest dla mnie najważniejsze w tego typu programach. Cóż, nie rozpływając się zbyt, jest to szybkość działania i funkcjonalność. O ile szybkość nie budzi raczej wątpliwości, o tyle słowo funkcjonalność mogło zabrzmieć co najmniej wieloznacznie. Wyjaśniam więc, że rozumiem pod tym pojęciem mnogość opcji, dzięki którym mogę uzyskać dokładnie taki plik MP3, jaki mi się wymarzy. Do tego przydałaby się obsługa CDDb, żebym nie musiał ręcznie wpisywać tytułów utworów. Całość powinna być prosta w obsłudze i oczywiście niedroga. Pomijając ostatni punkt, ideałem jest dla mnie Audio Catalyst, którego od dawna już z powodzeniem używam.

Osobna kategoria aplikacji związanych z MP3 to różnego rodzaju odtwarzacze tych plików. Tutaj bezkonkurencyjny jest darmowy WinAmp, ale generalnie wybór jest całkiem spory. Odtwarzacze różnią się od siebie wyglądem, funkcjonalnością, możliwością rozbudowy oraz stop-

niem, w jakim wykorzystują procesor przy odtwarzaniu. Nie można również pominąć możliwości odtwarzania plików innego typu niż MP3. Piszę o tym, gdyż obie aplikacje zawierają odtwarzacze MP3 i już za chwilę dowiecie się o nich nieco więcej.

MP3 Multi-Studio Pro

Ta aplikacja trafiła na warsztat jako pierwsza. Rzut oka na pudełko ujawnia, że oferuje ona całkiem spore możliwości za dość niską cenę. Można więc dzięki niej kopiować płyty audio na dysk twardy w formacie MP3 lub WAV. Program korzysta przy tym z bazy CDDb, tak więc, jeśli nasz komputer jest podłączony do Internetu i zgrywamy jakąś w miarę dostępną płytę, możemy liczyć na automatyczne wypełnienie wszystkich danych, takich jak tytuły utworów, nazwa wykonawcy, albumu itp. Możliwa jest również konwersja na MP3 pli-



ku WAV znajdującego się na dysku twardym. Kolejnym krokiem po przygotowaniu pewnej ilości MP3 jest, rzecz jasna, odsłuchanie ich. Służy do tego moduł odtwarzacza, który oprócz odgrywania kawałków w formatach MP3 i WAV oferuje kilka dodatkowych funkcji. Po stworzeniu listy utworów możemy odtwarzać ją w wybrany sposób - losowo, w ustalonej kolejności, itp. Dodatkowo istnieje możliwość przeszukiwania całej listy (niestety, trzeba wpisać całą nazwę utworu, nie można użyć np. jednego słowa), odtwarzania pierwszych sekund każdego utworu itp. Po stworzeniu listy możemy zrobić jeszcze kilka rzeczy. Pomijając tak oczywiste rzeczy jak zapisanie jej na dysku (w formacie m3u lub pls) czy wydrukowanie, interesująca jest możliwość dołączenia do listy obrazka z np. zeskanowaną okładką płyty. Niby to nic wielkiego, ale niektórym użytkownikom na pewno się spodoba. Ostatnim krokiem w całym procesie jest przeniesienie utworów w formacie MP3 z powrotem na płytę w formacie audio. Operacja ta jest dość prosta, wystarczy złożyć listę plików MP3, które mają trafić na płytę, ułożyć je w odpowiedniej kolejności i przenieść się do modułu nagrywarki. Tutaj cała operacja jest prosta, ustalamy kilka opcji dotyczących naszego sprzętu do nagrywania, wybieramy prędkość itp. i rozpoczynamy nagrywanie. Po pewnym czasie pliki MP3 z listy znajdują się na płycie CD, którą bez problemu można odtwarzać w każdym normalnym czytniku CD.

Do tej pory wszystko to wygląda całkiem niezłe, prawda? Niestety, pozory często mylą. Instalacja programu przebiega bezproblemowo, pierwsze uruchomienie również. Jednak pierwsze wrażenia do najlepszych nie należą, interfejs programu nie dość, że jest dość brzydki, to, moim zdaniem, nie jest zbyt funkcjonalny. Miałem nadzieję, że wygląd programu będzie można poprawić za pomocą dołączonych na płycie instalacyjnej skór. Niestety, różnią się one jedynie kolorami, cała reszta pozostaje bez zmian. Wygląd nie jest jednak najważniejszy, więc przykleję się do kilku innych rzeczy. Bardzo poważnym minusem jest, moim zdaniem, brak regulacji głośności w module odtwarzacza. Pomyślano tu jedynie - słusznie zresztą - o przycisku, który

INFO • INFO • INFO

Producent:
Topware

Dystrybutor:
TopWare
tel. (033) 8130316

Internet:
<http://www.topware.pl>

Wymagania:
Windows 95/98, CD Rom,
mała czcionka

Cena:
29,95 zł

powoduje zmniejszenie głośności do dwudziestu procent. Jednak to trochę za mało. Generalnie całość spełnia swoje funkcje, a dostęp do wszystkich możliwości programu jest dość prosty. Jednak brak możliwości konwertowania plików WAV do MP3 z VBR (variable bit rate) oraz strasznie długi czas kompresji (ponad osiem minut dla pliku o długości 4 minuty) sprawiają, że aplikacja ta może zainteresować tylko tych, dla których cena 30 złotych jest maksymalną, jaką mogą wydać na tego typu program.

MP3 Maker

Dla tych, którzy na program oferujący znacznie większe możliwości od MP3, Multi Studio PRO, mogą wydać trzy razy większą kwotę, doskonałą ofertą jest MP3 Maker stworzony przez znaną firmę MAGIX. Pakiet ten oferuje takie same możliwości jak aplikacja opisana wyżej, ale są one dużo lepiej dopracowane i rozbudowane. Poza tym jest ich więcej. Zaczynając od początku, muszę powiedzieć, że interfejs który ujrzałem po uruchomieniu programu, zaskoczył mnie. Jest ładny, kolorowy i pomimo tego że zawiera wiele opcji, jest całkiem przejrzysty. Bardzo przydatna jest przy tym możliwość zwinienia całego interfejsu do małego okienka, które swoją wielkością nie przeszkadza w normalnej pracy na komputerze.

Jednakże do zadań, do których MP3 Maker został stworzony, interfejs jest naprawdę dobry, a przy okazji przypomina w pewnym stopniu inne programy tej firmy. Takim elementem wspólnym jest okno eksploratora połączone z oknem tzw. playlisty. To właśnie w tej części interfejsu dokonuje się większości operacji, do których tak naprawdę stworzono program. Dzięki trzem przyciskom umieszczonym po lewej stronie ekranu możemy przeskanować płytę znajdującą się w odtwarzaczu, zgrać ją na dysk twardy w formacie WAV lub MP3 (dostępnych jest kilka koderów) lub, jeśli posiadamy odpowiedni sprzęt, skopiować płytę znajdującą się w odtwarzaczu CD na krążek włożony do nagrywarki.

Aby słuchać plików MP3, należy dodać je do listy. W tym celu korzystamy z klasycznego okna eksploratora, dzięki któremu można zrobić nieco więcej niż tylko szukać plików na własnym

dysku twardym. Można bowiem skorzystać też z wbudowanego w program klienta FTP i ściągać muzykę z Internetu. Niezależnie od sposobu, w jaki je zdobyliśmy, nasze pliki MP3 znajdują się w końcu na playliście i mogą być w normalny sposób odtwarzane. Oprócz klasycznych opcji odtwarzania w kółko i w sposób losowy mamy jeszcze możliwość dokonania konwersji plików znajdujących się w tym oknie na inny format - MP2, WAV lub MP3. Również tutaj przygotowujemy materiał na płytę audio. Specjalny wskaźnik w dolnej części okna pokazuje, jak dużo miejsca na przygotowywanej płycie zajmą kawałki aktualnie znajdujące się na playliście. Po zebraniu odpowiedniej ilości plików i ustaleniu ich kolejności wystarczy wcisnąć przycisk "burn" i poczekać, aż nagrywarka skończy pracę.



Odtwarzanie muzyki za pomocą MP3 Makera jest sprawą niezmiernie prostą (bo co tu może być skomplikowanego?), ale nie do końca. Sprawę komplikuje bowiem fakt, że moduł playera pozwala na odgrywanie dwóch utworów jednocześnie. Każdy z nich może mieć regulowaną w zakresie +/-20% szybkość odtwarzania, a dzięki potencjometrowi "crossfader" można

dokonywać płynnych przejść między poszczególnymi utworami. Nie jest to wprawdzie "żywy" stół mikserski, ale pozwala na uzyskanie całkiem ciekawych efektów. Szkoda jedynie, że dziesięciopasmowy korektor graficzny dostępny w programie przetwarza sygnał wyjściowy, a nie ma możliwości korekty brzmienia sygnałów składowych. Nie jest to jednak wielki minus, biorąc pod uwagę główne zastosowanie programu.

Generalnie aplikacja ta spełnia swoje zadanie całkiem dobrze i w przeciwieństwie do wcześniej opisywanej nie poprzestano tu na dostarczeniu odbiorcy minimalnej ilości narzędzi. W cenie programu bowiem, oprócz małych i w sumie niewiele znaczących bajerów, takich jak moduł wizualizacji muzyki (taki sobie, ale jest i działa), do pakietu dołączono program "Music Editor", dzięki któremu można dokonywać obróbki plików dźwiękowych. Używając przeróżnych efektów, jest się w stanie poprawić brzmienie, "odszumieć", zlikwidować trzaski oraz nałożyć efekty. Nie jest to może aplikacja takiej klasy jak SoundForge, ale do domowych zastosowań nadaje się idealnie i wraz z główną częścią pakietu pozwala na "produkowanie" MP3 z nagrań na kasetach czy płytach winylowych.

Podsumowanie

W zasadzie nie ma tutaj zbyt wiele do napisania. Obydwa przedstawione programy spełniają swoje zadanie, lecz produkt MAGIX-a jest (moim zdaniem) zdecydowanie lepszy. Jeśli przy zakupie aplikacji do tworzenia, nagrywania i przegrywania MP3 największą rolę gra cena, wygrywa MP3 Multi-Studio Pro. Natomiast jeżeli pieniądze nie grają roli, MP3 Maker będzie wyborem dużo lepszym, gdyż oprócz rozbudowanych funkcji związanych z tworzeniem i nagrywaniem MP3 oferuje również aplikację do obróbki plików audio. Wybór należy do Was.

INFO • INFO • INFO
Producent:
 Magix
Dystrybutor:
 CODA
 (022) 864 78 25
Internet:
 http://www.magix.net
Wymagania:
 P200, 32MB Ram, CD Rom,
 Windows 95/98/2000/NT
Cena:
 89 zł

play

SPRZEDAŻ
 WYSYŁKOWA
 PŁATNOŚĆ PRZY ODBIORZE

TEL (022) 832-54-30
 play@play.com.pl



5 Zł - KOSZTA PRZESYŁKI
 REALIZACJA DO 5 DNI

www.play.com.pl



ZAMÓW JUŻ DZIŚ

PREMIERA LISTOPAD-GRUDZIEŃ
 ZAMAWIAJĄC PRZED PREMIERĄ DOSTAJESZ KOSZULKĘ



www.play.com.pl



HURTOWA SPRZEDAŻ
 TEL (022) 832-54-31

SKLEP PLAY - WARSZAWA
 01-652 UL.POTOCKA 14 PAW.3

Powyższy cennik nie stanowi oferty handlowej.
 Ceny obowiązują na dzień 29.09.2000
 Wszelkie dane podane w cenniku są orientacyjne

Multimedialny Atlas Historyczny

Masz okazję wybrać się w przeszłość za pomocą, co prawda, nie wehikulu czasu, ale komputera i programu na płycie CD-ROM. Czy będzie to podróż, w której sporo zobaczymy i dowiemy się, a także przeżyjemy przygodę, o tym już za chwilę. Jak to mówią, poszperamy, zobaczymy...

Kazimierz Serwin

Przeszłość w multimedialnym zwierciadle

Historia nie musi być nudnym przedmiotem, na którym dowiadujemy się o wydarzeniach z minionych, odległych jak inne planety, epok. Oderwanie jej od ludzi, bohaterów i otoczenia, w którym żyli i skupienie się li tylko na datach i wydarzeniach je zapamiętujących uśmierca ją na dobre. W niektórych przypadkach świetne książki, jak np. Normana Davisa "Europa", multimedia potrafią jednak wskrzesić minione epoki z ich ludźmi, kulturą, modą, kuchnią itd. Jeżeli chodzi o płyty do komputera, to recepta na sukces wydaje się prosta. O powodzeniu nie decyduje tekst, ale właśnie multimedialny sposób przedstawienia. Animacja trójwymiarowa prezentująca np. bitwy, filmy, łatwość znalezienia tematów, osób i ich powiązanie za pomocą hiperlinków, z podobnymi faktami może problem uatrakcyjnić i przez to przybliżyć.

Niestety, w przypadku Multimedialnego atlasu historycznego mamy do czynienia jedynie z płaską prezentacją przeszłości za pomocą przede wszystkim map i tekstu czytanego, monotonna, przez lektora. Na monitorze nic się nie dzieje. Przedstawienie poszczególnych zagadnień ogranicza się do map, zmieniających się chronologicznie w trakcie czytania kolejnej dawki informacji. Prezentacja nie jest poszerzona o film, grafikę czy animację 3D. Jak podają autorzy, aplikacja zawiera, co prawda, 400 ilustracji i 40 filmów, ale trzeba je uruchamiać i wyszukiwać osobno za pomocą określonych ikon. Do tego jednak jeszcze wróć.

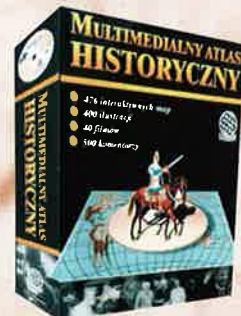
Opis programu

Program kierowany jest do uczniów gimnazjów, szkół średnich, studentów wydziałów humanistycznych i wszystkich miłośników historii. Aplikacja pozwala na podążanie ścieżkami historii na kilka sposobów. Można poznawać dzieje świata, Polski lub wielkich regionów, można też poszukiwać informacji o wydarzeniach i postaciach, posługując się czterema indeksami tematycznymi i dwoma listami chronologicznymi. Korzystanie z tych możliwości ułatwia interfejs, pozwalający sięgać do galerii map, bitew i rycin oraz filmów dokumentalnych i fabularnych.

Główne okno programu składa się z trzech części:

- pola, na którym wyświetlane są opcja Epoki, obrazująca chronologiczne usystematyzowanie map (zmiana epoki historycznej, dla której są wyświetlane mapy, następuje poprzez użycie jednego z czterech napisów: Starożytność, Średniowiecze, Epoka Nowożytna, Czasy najnowsze) lub opcja Regiony, która przedstawia mapy ustawione pod względem geograficznym.
- paska zawierającego ikony wyboru indeksu; użytkownik może korzystać z jednego z czterech indeksów: geograficznego, wydarzeń, osób lub tematycznego.
- paska wyboru galerii.

Specyfiką atlasu jest, że każda mapa otwiera się w osobnym oknie, dzięki temu użytkownik może mieć otwartych równocześnie kilka map. Ilustracje są czasami powiązane z konkretnymi mapami, wystarczy wtedy kliknięcie w miniaturę ilustracji, znajdującą się w opisie mapy. Drugim sposobem jest wywołanie przy pomocy ikony Ilustracje galerii, zawierającej zbiór wszystkich zawartych w programie zdjęć, rysunków.



Multimedialny atlas historyczny ma, jak już wspominałem, także filmy. Ich prezentacja odbywa się podobnie jak w przypadku ilustracji.

W programie znalazło się również miejsce na gry, sprawdzające nabytą wiedzę. Opierają się na materiale zgromadzonym w atlasie. Masz do wyboru:

- **Układankę** - z rozsypanych kawałków należy złożyć całość.
- **Dobierz pary** - zadanie polega na znalezieniu pasujących do siebie kart.

- **Ułóż po kolei** - grający musi uporządkować znajdujące się na ekranie karty.

- **Pogrupuj** - gra polega na uporządkowaniu rozsypanych kart.

- **Wszystkie gry naraz** - wybierając tę opcję, możesz zdecydować się na rozwiązywanie dobieranych losowo gier spośród opisanych wcześniej typów.

Podsumowanie

Wszystko to jednak można by streścić w zdaniu; jak się zachwycić, skoro nie zachwyca. Interfejsowi daleko do intuicyjności, chyba że ktoś jest kobietą i to na dodatek spod znaku ryby (słynącej z intuicyjności). Ikony są małe, a ich przedstawienie dalekie od możliwości domyslenia się, co się za tym kryje; sytuację ratuje tekst tłumaczący, do czego to służy. Zdjęcia są raczej słabej jakości, filmy natomiast mogłyby być, gdyby nie fakt, że dziwnym trafem, materiały z zagranicznych kronik są w ich rodzimych językach. Tak więc "Kampania wrześniowa w Polsce" w 1939 roku jest opisywana w języku niemieckim, a film dokumentalny "W oblężonym Tobruku" komentowany jest po angielsku.

Sytuację komplikuje brak wyszukiwarki, dzięki której można by szybko się poruszać po wybranych tematach. Kiedy jednak, ręcznie, dotrzemy do potrzebnych informacji mamy zamiast konkretnego, np. Portugalia, umiejscowienie tego zagadnienia w szerokim, żeby nie powiedzieć bardzo szerokim, kontekście. Indeks osób również nie zbliża do sylwetek historycznych, bowiem występują one w szerokiej panoramie historycznej, pozostaje pytanie: po co on właściwie jest. Wróć jednak do tego wehikulu,



Multimedialny atlas historyczny oferuje przede wszystkim mapy oraz tekst, który można nazwać "skrótami przez historię".



Jeżeli chcesz sprawdzić swoją wiedzę, możesz skorzystać z gier.



Atlas składa się z 476 map historycznych.

wspomnianego na początku, kiedy się wygodnie ułożymy w fotelu, i włączymy prezentację, mamy jedynie zmiany map i lektora prezentującego nam informacje, które można nazwać "skrótami przez historię". Takiego rozwiązania nie usprawiedliwia nawet fakt, że jest to tylko atlas. Do czego potrzebne są mapy na monitorze? To zadanie spełniają przecież wystarczająco atlasy drukowane. Tak więc myślę, że Multimedialny atlas świata nie zachęci do poznawania historii. Może pełnić jedynie rolę pomocniczą, zawsze to jakieś dodatkowe źródło informacji. Ale naprawdę można się bez niego obejść, bez szkody dla naszego zmysłu poznawczego. □

INFO • INFO • INFO

Producent:
PPWK S.A.

Dystrybutor:
PPWK S.A.

Internet:
<http://www.ppwk.com.pl>

Wymagania:
Win 95/98/NT, P100MHz, 16 MB RAM, CD-ROM x6

Cena:
99 zł

Samoloty Myśliwskie 1939-1945



Odkąd nauczyłem się mówić coś więcej niż "blurp, bla, eeee" (czyli przekroczyłem metr wzrostu), miałem kilka mniejszych lub większych pasji. Największą z nich było chyba lotnictwo II Wojny Światowej. Z zapałem czytałem książki Arcta i Króla oraz kleiłem modele. Czas się jednak zmieniają. Na klejenie samolotów jestem już stanowczo za stary, a na półkach w księgarniach zamiast książek stoją ładnie wyglądające, ale bez żadnej treści, albumy.

Maciek Jakubski

Dlatego też o dwa pudełka, które któregoś dnia przyszły do redakcji, stoczyłem prawdziwy bój z zastępcą naczelnego. Obaj tak samo uwielbiali Mustangi, Spitfire'y i tym podobne latadefki. Wspomniane opakowania zawierały w sobie płytki z programem Samoloty Myśliwskie 1939-1945. Jak się okazało każda z nich dotyczy jednego terenu działań lotniczych. Na pierwszej płytce mamy dwie potęgi lotnictwa Europy Zachodniej, czyli RAF oraz Luftwaffe. Natomiast na drugiej zostały przedstawione siły powietrzne Stanów Zjednoczonych (USAAF) i Japonii. W obu przypadkach floty powietrze zostały ukazane w identyczny sposób. Program został podzielony na cztery części: Wstęp, Typy Samolotów, Asy Lotnictwa oraz Kamuflaż i Znaki.

W pierwszym dziale można przeczytać historię sił powietrznych danego państwa. Jednak, według mnie, informacje zawarte w tej części są zbyt powierzchowne. Przydałoby się więcej szczegółów. Dział Typy Samolotów jest już lepiej przygotowany. Znajdują się w nim opisy płatowców, dane techniczne, zdjęcia, rysunki, modele 3D (średniej jakości) oraz - choć nie za wiele - filmy przedstawiające myśliwce sił powietrznych głównych mocarstw. I to praktycznie wszystkie myśliwce. Obok sławnych Spitfire'ów czy Bf 109 znalazło się miejsce na mniej popularne jak np. Blackburn Skua (prawdę mówiąc pierwszy raz zetknąłem się z tym samolotem). Pochwalić należy autorów za dobrej jakości filmy i zdjęcia, dobrze animowane modele 3D (ale czemu nie można robić zoomów?) oraz estetyczne tabelki z danymi technicznymi. W trzecim dziale znalazły się życiorysy największych asów myśliwskich. Przyznam się, że ze zdumieniem i podziwem (a czasem niedowier-

zędy poprzez zapoznanie się z malowaniem oraz oznakowaniem myśliwców. Dla miłośników symulatorów to cenna nauka. Dzięki dokładnemu poznaniu kamuflażu może uniknąć nieszczęśliwych pomyłek podczas lotów bojowych. W końcu mi też kilka razy zdarzyło się zestrzelić w wirze walki któregoś z bocznych ;).

W sumie program od strony merytorycznej jest rzetelnie przygotowany, aczkolwiek myślę, że dałoby się tu upakować więcej informacji. Tak jak w wielu innych programach multimedialnych, tak i tutaj informacje zawarte na krążkach są zbyt ogólne. Dla ludzi, którzy nie są obeznani z tematem i słabo lub średnio interesują się lotnictwem są to z pewnością wystarczające informacje, ale dla kogoś kto jest maniakiem te informacje mogą okazać się trywialne. Za mało jest prawdziwych ciekawostek. Wszystko to co znalazłem w tym programie, miałem już okazję przeczytać w tysiącach książkach. Dreńż mnie zwłaszcza dział w którym jest opisana historia sił powietrznych mocarstw. Myślę, że można go było zdecydowanie bardziej rozwinąć. Ogólnie mam wrażenie jak-



by ktoś chciał stosunkowo małym nakładem sił przenieść na komputer materiał z jakiejś książki, ubarwiając go filmami i renderowanymi modelami samolotów...

Samoloty Myśliwskie 1939-1945 zostały oprowione w miłą dla oka szatę



rzaniem) czyta się o takich wspaniałych pilotach jak Hartmann, Barkhorn, Gabreski, Bader czy Urbanowicz. Wreszcie w ostatnim dziale ciekawscy mogą zaspokoić swoje za-

chęć graficzną. Do tego jednak Optimus zdążył już nas przyzwyczaić. Ładne menu, wysokiej jakości zdjęcia, rysunki i filmy dokumentalne. Nie znalazłem też żadnych buraków, a przecież w niektórych programach multimedialnych takowe się zdarzają. Idealnie pasuje mi interfejs, pozbawiony jakichś uciążliwych. Jedno, dwa kliknięcia i docieramy do miejsca przeznaczenia. I oto chyba chodzi, prawda? Nie wiem jak obiektywnie ocenić ten program. Dla mnie, jako fanatyka (choć nie tak zagorzałego jak w przeszłości), jest to dobre źródło wiedzy - ale zbyt ogólnikowe. Mimo to śmiało mogę polecić Samoloty Myśliwskie 1939-1945 wszystkim zainteresowanym i tym, którzy dopiero mają zamiar bliżej poznać dawne latadefki. □



Music Maker & generacja 5

Music Maker Junior



Muzyka, dobry dynamiczny kawałek, jakiś trans, house, coś mocniejszego. Tak, to lubię - zadymioną rozświetlaną stroboskopami salę i masę ludzi, którymi manipuluje jeden człowiek. Na ten jeden wieczór staje się on ich duchowym przywódcą, a oni bezgranicznie mu ufają i wręcz składają hołd w podzięk za muzykę, którą wtłacza do ich wygłodniałych umysłów. Tempo wzrasta, tłum faluje tworząc, w rozświetlających czasem przestrożeń laserowych rozbłyskach, na pozór beztędną i nie dającą się kontrolować masę. Demiurg aranżacji muzycznych potrafi ujarzmić nieposkromioną masę, są mu posłuszni niczym potulne owieczki. Posłuszeństwo ma jednak swoje granice, niech tylko ucichnie muzyka, a wtedy tłum rozerwie go na strzępy albo co gorsza zamieni się w pojedyncze jestestwa opuszczające posępnie jego ulotne królestwo dźwięków.

Robert Hubacz

Jeżeli zrozumiałeś cokolwiek z powyższego bełkotu - z pewnością za interesuje Cię najnowszy Music Maker piątej generacji, wyprodukowany przez firmę Magix, dla osobników, którzy mimo braku doświadczenia i zdolności chcą mieć swój wkład w "przemysł muzyczny". Którzy przez chwilę chcą zawładnąć światem dźwięków, co może okazać się wstępem do błyskotliwej kariery na techno-scenach café Europy. Jeżeli nie Europa to satysfakcjonujący może być mały popis przed własnymi znajomymi, którzy do tej pory uważali Cię za typowe "drewniane ucho". Jakież będzie ich zdziwienie gdy usłyszą w twoim wykonaniu aranżację na miarę Sasha czy Trena Raznora, okraszoną niesamowitym teledyskiem własnego pomysłu. ...Znowu ponosi mnie jednak fantazja, a to wszystko przez to, że pisząc tę recenzję katowałem siebie (i nie tylko siebie) po raz setny moim najbardziej udanym dziełem powstałym dzięki Music Maker gen.5. A fantazja ta, to mój przyszłoroczny występ na Love Parade.

M.M 5 jest najnowszą generacją programem multimedialnym, o bardzo prostej obsłudze, który do tworzenia muzyki jak i wideoklipów nie wymaga od użytkownika jakiegokolwiek wiedzy muzycznej. W połączeniu ze wspomnianym w tytule Music Makerem dla juniorów jest doskonałym narzędziem, którym może posługiwać się nawet dziecko.



Łatwość komponowania muzyki autorzy uzyskali dzięki umieszczeniu na CD-romie wszystkich nieodłącznych przy komponowaniu elementów. Do dyspozycji oddano nam ponad 2600 próbek muzycznych i video, z czego aż 1000 to sample, które jednym kliknięciem możemy wykorzystać w swoim projekcie. Niczym w profesjonalnym studio nagrań mamy do dyspozycji 32 ścieżki muzyczne (w wersji deluxe 48). A najważniejsze opcje programu można obsługiwać podczas odtwarzania, co równoznaczne jest z tym, że możesz wgrać z CD wybrany dźwięk, aranżować go, by następnie w razie potrzeby usunąć go bez konieczności przerywania odtwarzania.

Gdy utwór z CD zostanie odczytany możesz nim manipulować jak każdym innym obiektem audio, a więc dodawać efekty lub miksować go. W takim przypadku doskonałym narzędziem okazuje się być wykrywacz BPM, który ułatwia określenie tempa utworu oraz ustawia tempo aranżacji. Po ustawieniu tempa, M.M będzie automatycznie dostosowywał tempo plików wave (tych na przykład, które pochodzą z biblioteki programu) dodanych do Twojego projektu. Możesz użyć wykrywacza do dzielenia utworu z CD na części, z których możesz potem skomponować wysokiej jakości remiks.

M.M. pozwala na pracę z większą ilością próbek dźwięku, w takich przypadkach nieodzowne stają się różnorodne efekty zwiększające jakość nagrania. A także syntezytor, dzięki któremu stworzyć można własne, najbardziej nieprawdopodobne dźwięki przy użyciu klawiatury i filtrów. Wielkim zaskoczeniem, i jakby nie było bardzo miłym zaskoczeniem, jest fakt, że Music Maker pozwala na ładowanie, aranżację i odtwarzanie plików MIDI z taką samą łatwością jak plików Wave. Jak mi wiadomo żaden z dostępnych na rynku programów muzycznych nie jest na tyle elastyczny, aby łączyć z taką łatwością pliki audio i Midi. Jak wiadomo pliki Midi w przeciwieństwie do plików Wave nie zawierają dźwięku, który słyszalny jest jako rezultat końcowy, a tylko informację o nutach, które powinny być odtworzone przez Twoją kartę dźwiękową. Dzięki temu zabierają o wiele mniej miejsca na dysku. Ponadto mogą

INFO • INFO • INFO
Producent:
 MAGIX Entertainment
Dystrybutor:
 CODA
 (022) 864 78 25
Internet:
<http://www.magix.com>
Wymagania:
 P 133, 32 MB RAM, Win
 9x/NT/00
Cena:
 99 PLN, 69 PLN



być odtwarzane w każdym tempie (BMP) bez wpływu na dźwięk, a ich transpozycja do innej tonacji nie naszcza większych problemów.

Do programu, umieszczonego na osobnej płycie, producenci dołączyli dwie płytki z próbkami dźwiękowymi i wideo. Wśród nich znajdują się gotowe projekty, należące do najbardziej popularnych odmian gatunków muzycznych, Mamy więc Techno/Trans, HIP-HOP, Dance Elektric. Dzięki nim mamy od samego początku możliwości zapoznania się z widokiem bit mapowym gotowej aranżacji. Aby nie zaczynać od zera, na początek proponuję poeksperymentować z gotowcami, które są bardzo dynamiczne i warto je posłuchać, a używając dostępnych w M.M. narzędzi można zrobić z nich całkiem niezłe remiksy.

Jak już wspominałem wcześniej, M.M 5 posiada wiele profesjonalnych narzędzi przetwarzających naszego skromnego PC-eta w profesjonalne studio nagraniowe. Poza syntezatorem dysponujemy mikserem, którego parametry (5 Band EQ) świadczą o wysokiej klasie "urządzenia". Na tym nie kończą się jednak możliwości M.M, poza standardowymi efektami audio typu akustyka, echo, przekształcenie i filtrowanie dysponujemy całą masą możliwości wyposażenia naszego utworu w oprawę wizualną. Dzieje się to za sprawą doskonałego rozwiązania łączenia efektów wizualnych. Pliki AVI mogą być zintegrowane z jakimkolwiek plikiem, umieścić je można w jakiegokolwiek formie. Ponadto istnieje możliwość ingerowania w gotowe wideo obrazy, doskonale współgrające z dźwiękiem przez nas odtwarzanym, bez potrzeby przerywania odtwarzania. Pozwala to na dokonywanie niesamowitych wariacji, dla których punktem wyjścia są również zawarte na dyskach biblioteki z plikami graficznymi lub gotowe scenki do teledysków.

Dla leniwych polecam korzystanie z automatycznego "aranżatora" piosenek. Umożliwia on szybkie i łatwe tworzenie stałych elementów do istniejących aranżacji, poprzez automatyzację procesu ich powstawania, co oczywiście nie wyklucza możliwości wglądu w efekt. Takie elementy jak intro czy refreny o jednakowym brzmieniu, mogą być w całości automatycznie zaaranżowane. Dla osób niecierpliwych (w tym dla mnie) to całkiem dobre rozwiązanie, pomijające techniczną aranżację, a obciążając nasz umysł tylko w stopniu wystarczającym do dokonania selekcji zaproponowanych rozwiązań. Gdy uznasz, że gama materiałów którą dysponujesz jest niewystarczająca, M.M. umożliwi Ci korzystanie z Internetu. Internet jak wiadomo jest wręcz niewyczerpalnym źródłem dźwięków i próbek audio oraz wideo. Mało tego, program oferuje łączność internetową z innymi użytkownikami Music Makera gen.5, co pozwala na bezpośrednią wymianę próbek, a także tworzenie wspólnych kompozycji. Np. czterech użytkowników może stworzyć internetową kapelę muzyczną, w której każdy obsługiwał będzie inny instrument. Np. pierwsze cztery ścieżki to perkusja obsługiwana przez jednego użytkownika, kolejne to keyboard, gitara czy wreszcie nagrywany przez ostatniego wokalistę. W takim przypadku do korzystania z trybu "Multiplayer" wymagane jest posiadanie przez każdego z nich tej samej płytki z pakietu Magix. Wchodząc do Internetu w tym trybie możesz nawiązać nowe znajomości w tak zwanych "pokojach muzycznych", po skorzystaniu z tej opcji możesz wejść do wybranego przez siebie pokoju z listy, która informuje o ilości i aktualnych ich lokatorach, a dzięki Chat Module możesz konwersować z nimi przy pomocy klawiatury.

Bez względu na to, jak prosty w obsłudze Music Maker 5 by nie był, może on młodszy kompozytor sprawić trudności, a to z uwagi na mnogość funkcji w jakie został wyposażony. Dlatego producenci nie zapomnieli o najmłodszych i stworzyli Music Makera Junior, czyli uproszczoną wersję starszego i bardziej skomplikowanego podstawowego programu w ofercie Magix dla odbiorców w wieku od lat 3 do 14. Junior oparty na podobnych założeniach jak M.M. pozwala na tworzenie przez najmłodszych muzyki, teledysków, a także ich słuchanie i oglądanie. Ze względu na wiek odbiorców różni się on od podstawowego M.M. zakresem dostępnych funkcji i narzędzi, a przede wszystkim oprawą graficzną.

W Juniorze mamy do dyspozycji komponowanie w ośmiu stylach muzycznych od Hip-Hopu, czy Dance poczynając, a na Techno czy też Rocku kończąc. "Plac zabaw" na którym najmłodszy będzie stawiać pierwsze kroki w show businessie to pole aranżacji składające się z ośmiu ścieżek. Na ścieżkach tych można umieszczać segmenty, które są małymi fragmentami gotowych piosenek. Pogrupowane zosta-

ły i umieszczone w pojemnikach odpowiadających podstawowym rodzajom muzyki. Wszystko to przedstawione zostało w formie obrazkowej, tak aby nawet dziecko nie potrafiące czytać potrafiło wydobyć z Juniora radosne dźwięki. W polu aranżacji odtwarzane są piosenki demo dla każdego stylu muzycznego. Na ścieżkach znajdują się odzwierciedlające je segmenty, które najmłodszy może dowolnie mieszać lub dodawać nowe, czerpiąc je z pojemników. Ponadto mogą dokonywać różnorodnych operacji na utworze korzystając z podstawowych efektów znanych już z "dorosłej" wersji M.M. Najmłodszy może przy pomocy mikrofonu nagrać swój głos, wykorzystując komputer jak magnetofon. Każdy nagrany dźwięk zostanie przedstawiony w formie segmentu, i jego wykorzystanie nie wymaga specjalnych czynności, a samo nagrywanie może być dokonane w trakcie odtwarzania. Każda czynność i opcja jest komentowana przez wszechobecnego małego pomocnika, który ułatwia kontakt dziecka z programem. Producenci nie zapomnieli o pojemniku w którym znajdują się teledyski. Podobnie jak dźwięki umieszczone są na segmentach, które również możemy umieszczać na ścieżkach pod segmentami muzycznymi. Równocześnie można odtwarzać dwa segmenty, które umieszczone jeden pod drugim na ścieżkach dają niespodziewane efekty wizualne, sprzężone z ułożoną wcześniej melodią. Program automatycznie zapisuje piosenki, tak że po włączeniu zastaniemy taki stan rzeczy jaki pozostawiliśmy, odtworzyć z pamięci możemy pięć ostatnich piosenek.

Cóż, powoli zbliżam się do końca, a raczej szybko, bo szkoda dużo pisać, lepiej jest grać, grać i jeszcze raz grać. Programy są naprawdę doskonałe, oczywiście, każdy dla swego grona odbiorców. Polecam je każdemu, kogo choć odrobinę ciągnie do tworzenia muzy, a nie robił tego ze względu na brak wiedzy czy też umiejętności muzycznych. Programy są łatwe w obsłudze i przyjemnie się z nimi pracuje, łatwość i przyjemność pracy nie świadczy bynajmniej o tym, że są one mało profesjonalne. Music Maker gen.5 zasługuje na uznanie właśnie za wszechstronne wyposażenie w opcje i narzędzia, które przy odrobinie zaangażowania pozwalają nam tworzyć profesjonalne kompozycje muzyczne o wysokiej jakości dźwięku. Ogrom możliwości jakie daje nam Music Maker, między innymi w odniesieniu do trybu Multiplayer lub chociażby rozwiązania dotyczące integracji plików MIDI, połączone z wszechstronnym wyposażeniem go w narzędzia do obróbki dźwięku, stawia go niewątpliwie na pierwszym miejscu wśród programów do tworzenia i obróbki muzyki dostępnych na PC-ta. □



WWW.GRY.WP.PL
WIRTUALNA POLSKA

WIRTUALNE IMPERIUM GIER
MROCNIA STRONA GRACZA

POZBAŹ SIĘ LĘKU,
DOŁĄCZ DO MROCNIEGO IMPERIUM.
OTCHŁAŃ PORTALU JUŻ CZEKA NA CIEBIE...

Gry Tygryska

Gdy zobaczyłem kolorowe pudełko z rozbrykanym Tygrysiem, od razu nasunął mi się pewien wierszyk z Misia o Bardzo Małym Rozumku. Co prawda, pakiet gier dla dzieci z SILCOM nie ma nic wspólnego z twórczością A. A. Milne'a, jednak postać głównego bohatera nieodmiennie nasuwa takie skojarzenie.

Andrzej Sitek

Gry Tygryska to kolejna pozycja, którą sygnuje Mark Soft. W ofercie polskiego dystrybutora nie jest to pierwsza propozycja kierowana do najmłodszego odbiorcy. Nie tak dawno mieliśmy okazję recenzować ciekawy, udany produkt, zatytułowany "Język Polski w Zoo".

"Gry Tygryska" to zestaw dziesięciu interesujących zabaw i gier, które przeznaczone są (jak to ujęto) dla odbiorcy od 3 do 100 lat. Program uruchamia się bezpośrednio z płyty CD. Nie jesteśmy więc zmuszeni do częstokroć czasochłonnej instalacji programu na dysku twardym. Pozbawiono nas również wątpliwej przyjemności wpisywania kodów, haseł i tym podobnych zabezpieczeń, które może i chronią prawa dystrybutora, ale jednocześnie skutecznie uprzykrzają zabawę.

Mały widz, już w chwilę po włożeniu płytki do napędu znajdzie się w śmiesznym i wesołym pokoju, który, być może, jest odbiciem jego własnego. Na półkach i w szafkach stoją i leżą zabawki, tuż obok w róg wciśnięto pluszowego misia. Zaraz za nim siedzi sobie mały krasnoludek, a powyżej uśmiecha się, zawieszona na sznurkach - kukielka w śmiesznej czapce.

Tak jak w prawdziwym dziecięcym pokoju, możemy znaleźć tu różne gry, zabawy, które czekają tylko, by do nich zasiąść. Być może, ty też masz kilka takich gier. W jednej nie ma jednak pionków, inna ma niekompletny zestaw klocków lub kart. Jeszcze inna przypomina się tylko dlatego, że znalazłeś same pudełko - gra już dawno zaginęła.

"Gry Tygryska" to właśnie takie proste, dziecięce zabawy, które najłatwiej się gubią, niszczą, giną. Zawsze będziesz mógł do nich zajrzeć, pobawić się i nie martwić, że w pokoju zrobił się bałagan lub zagubiły się pionki. Większość gier będzie wam znajoma. Najpopularniejszych nie trzeba nawet przedstawiać.

"Chińczyk", "Damka" (odmiana warcabów) czy "Kółko i Krzyżyk", "Okrety" to podstawowy, niezmienny od lat repertuar, który zna każdy uczeń szkoły podstawowej.

Oprócz wymienionych tytułów pojawiają się i inne. "Reversi" to gra znana również pod nazwą "Otello". Zadanie graczy polega na układaniu swoich pionków na szachownicy. Pionki, które zostaną "zamknięte" przez piony naszego koloru (twoje figury na początku i końcu rzędu), zmieniają kolor i należą odąd do nas. Pionki na planszy można układać tylko wówczas, gdy mamy możliwość zagać jakiegokolwiek pion przeciwnika.

W "Memo" - po wybraniu zestawu obrazków - gra się odkrywając po dwie karty. Jeśli są na nich identyczne obrazki, karty zostają odkryte. Gra trwa do momentu, w którym nie ma już zakrytych obrazków. Ta zabawa ma jeszcze jeden wariant. Możemy bawić się, rozpoznając wesołe dźwięki zamiast obrazków.

Innym standardem jest "Labirynt". Tym razem musimy pomóc śmiesz-nemu pingwinkowi, który ugrzązł w labiryncie lodowych platform. Gra nie byłaby trudna, gdyby nie to, że kra na której zatrzymał się pingwin, zaczyna się obsuwać i zapadać. Jeśli będziesz zastanawiał się za dłużej, pingwinek utonie!

Kolejny klasyk "Digger" - to prosta gra zręcznościowa. Gracz musi sterować swoją postacią tak, aby zebrać wszystkie kropki znajdujące się na planszy i jednocześnie nie wpaść na krążące tu wygodniaki duchy. Poza wymienionym tytułami będziecie musieli pomóc żabkom, które chcą przepłynąć się przez bystry strumyk, czy też sterować ruchami gąsienicy, która zjada mnóstwo liści i staje się coraz dłuższa (ta gra znana jest również pod nazwą "Wąż").

Grafika, rzecz niezwykle ważna w produkcjach przeznaczonych dla dzieci, stoi na wysokim poziomie. Postacie są ładne, kolorowe i na pewno spodobać się dzieciom. Obsługa gier jest nadzwyczaj prosta, a mimo to zadbane, aby w trudniejszych zadaniach malec miał pewną pomoc, np. ikonkę "tonącego tygrysa" - po kliknięciu na nią gra podpowie najlepszy w danej chwili ruch. W większości zadań naszym przeciwnikiem jest tygrysek (można jednak grać w kilka osób, choćby w Chińczyka). Zwierząk wydaje z siebie śmieszne dźwięki, niekiedy komentuje grę lub cieszy się, że wygrywa. Instrukcja oraz nagrane kwestie tygrysa są w języku polskim. Jedyńm minusem całej zabawy jest to, że nagrania odgłosów wydawanych przez tygrysa stają się po pewnym czasie nużące i denerwujące. Tygrysek ma kilka kwestii, ale powtarzają się one zbyt

"Kubuś Puchatek"



często i nie zawsze są najwyższej klasy. Nie można ich również wyłączać, a szkoda.

"Gry Tygryska" to warta uwagi niedroga pozycja, którą dzieci na pewno polubią. W papierowej instrukcji znajdują się także kolorowanki dla najmłodszych. Bohaterami rysunków są oczywiście postacie, które dzieci spotkają w grach. 49 złotych za pakiet prostych, ale jednocześnie ciekawych i wciągających gier zręcznościowo-logicznych, to naprawdę nie jest wygórowana cena. Gorąco polecam.



INFO • INFO • INFO

Producent:
Silcom

Dystrybutor:
Marksoft

Internet:
<http://www.marksoft.com.pl>

Wymagania:
Procesor: P75
Pamięć RAM: 16 MB
Grafika: SVGA
Karta dźwiękowa
Czytnik CD-ROM: x4
System operacyjny:
Windows 95/98

Cena:
49 zł

W ZASIĘGU DŹWIĘKU

www.jtt.com.pl



■ **FANTASIA SP-G16**
ZESTAW GŁOSNIKOWY DLA NAKRECONYCH
GRACZY, REGULACJA TONÓW, ROZSZERZONE
EFEKTY 3D, GŁOSNIKI KLASY HI-FI, MOC
ZESTAWU 320 WATÓW, PASMO PRZENOSZENIA
20 HZ - 20 KHZ, WBUDOWANY ZASILACZ,
DODATKOWE GNIAZDO SŁUCHAWKOWE



■ **FANTASIA SW-G106**
...DUM, DUM, DUM... MULTIMEDIALNY
SYSTEM GŁOSNIKOWY Z SUBWOOFEREM DLA
ZAPALENCÓW CZUJĄCYCH GRY CAŁYM CIAŁEM,
ROZSZERZONY BAS... DUM, DUM, DUM...
GŁOSNIKI KLASY HI-FI, MOC ZESTAWU 320
WATÓW, PASMO PRZENOSZENIA 10 - 300 HZ
1120 HZ - 20 KHZ, WBUDOWANY ZASILACZ
...DUM, DUM, DUM...

Genius



■ **SOUND MAKER SE**
KARTA DŹWIKOWA PCI DLA KAŻDEGO,
OBSŁUGA DIRECTSOUND3D, CYFROWY
MIKSER, EMULACJA SB/PRO,
20-GŁOSOWA SYNTEZA FM



■ **SOUND MAKER LIVE**
KARTA DŹWIKOWA MULTI-CHANNEL PCI DLA
DOMOWEGO KINA I PRAWDZIWYCH GIER,
WYJŚCIE DLA ZESTAWU 5-GŁOSNIKOWEGO,
STANDARD SURROUND D3D INTERACTIVE,
WSPARCIE A3D I DIRECTSOUND3D,
128-GŁOSOWA SYNTEZA
WAVETABLE YAMAHA XG

jtt
COMPUTER

Magix playR deluxe

Firma Magix od razu kojarzy mi się z programami typu "music maker". Są one proste w obsłudze i dają dobre efekty jakościowe. Trudno jednak układanie gotowych sekwencji nazywać tworzeniem własnej muzyki. Takie aplikacje uczą czegoś innego. Można się dzięki nim nauczyć aranżowania muzyki i tego, że należy się trzymać odpowiednich tonacji, żeby utwór brzmiał dobrze. Tak rozmyślając o nowym produkcie Magixa zainstalowałem program i w końcu go uruchomiłem.

Przemysław Ostrowski

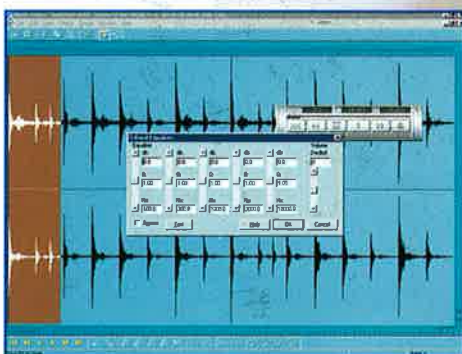
Po chwili pokazał się nawet ładny panel główny. Zacząłem się zastanawiać, o co tu chodzi. Doszedłem na razie do jednego wniosku: to nie jest music maker, właściwie niełatwo było się zorientować, co to za program. Rzut oka do instrukcji i powoli wszystko zaczęło być jasne. Otóż w zasadzie jest to player do plików mp3, wav, wma oraz zwykłych płyt CD audio. Napisałem "w zasadzie", bo szczerze mówiąc trudno przypisać tę aplikację do jakiegś szufladki. Program składa się z dwóch głównych części: play mode i remix mode. Pierwszy z nich to tryb, w którym program jest właśnie dość rozbudowanym playerem z kilkoma dodatkami. Tych kilka dodatków to edytor efektów dźwiękowych, panel wizualizacyjny i mikser. Bardzo ciekawie jest także rozwiązanie odtwarzania muzyki. Można przeglądać przygotowaną playlistę albo wybierać muzykę samemu. Dostępne są przy tym dwa sloty. W jednym jest odtwarzany utwór, a do drugiego wkładamy następny, który będzie odtwarzany po nim. I tak w czasie, gdy program odtwarza jeden utwór, mamy czas na znalezienie następnego (bardzo przydatne na imprezach, gdy trzeba puszczać muzykę w zależności od nastroju bawiących się).

Druga część programu "remix mode" to zabawa w czystej postaci. Dostępne jest miejsce na kilkanaście własnych sampli (mogą to być także sample zamieszczone na drugim kompaktach, który otrzymacie wraz z programem) oraz na dwa utwory. Teraz wystarczy trochę inwencji i można pomyśleć o własnym remiksie. Możliwe jest też zgranie sampli do prędkości utworu - aplikacja posiada narzędzie, które próbuje znaleźć tempo utworu w BPM (uderzenia na minutę). Najlepiej działa to z rytmicznymi kawałkami, ale zupełnie sobie nie radzi z utworami bez perkusji (nie ma charakterystycznych jednostajnych uderzeń) i tu trzeba już działać na wyzucie. No i nie da się ukryć, że przydałoby się także trochę zmysłu muzycznego, aby uzyskać jak najlepsze rezultaty.

Nie będę ukrywał, że chociaż przez te wszystkie "music makery" byłem trochę do Magixa uprzedzony (nie dlatego, że są złe, ale dlatego, że używam zazwyczaj bardziej zaawansowanych aplikacji), playR deluxe zrobił na mnie bardzo dobre wrażenie. Program został świetnie przygotowany graficznie, a efekty jego działania są bardzo ciekawe. Doskonałe narzędzie do wizualizacji muzyki i dobre filtry muzyczne powodują, że słuchanie muzyki to naprawdę prawdziwa przyjemność. Oprócz tytułowej aplikacji stancie się posiadaczami sporej kolekcji sampli i dość dobrego edytora próbek dźwiękowych. Program po prostu wart jest swojej ceny i - jednym słowem - polecam. Aha ... komunikuje się w naszym ojczystym narzeczu. □

Jeszcze bardziej podobał mi się moduł wizualizacyjny. Dostępne są dwa kanały, z których każdy może być inaczej skonfigurowany; da się także te dwa kanały ze sobą miksować. Na każdym kanale można wybrać, czy chcemy mieć obraz z kamery cyfrowej czy film w formacie AVI, lub po prostu włączyć jakiś efekt generowany w czasie rzeczywistym. Bardzo ciekawie to wygląda, jak się połączy jakiś plik avi z efektem graficznym (szczególnie że można włączyć miksowanie "blue box"; efekty powinny być widoczne gdzieś w okolicy). Nie będę psuć zabawy i nie zdradzę wszystkich sekretów tego modułu, bo dużą radość sprawia odkrywanie samemu jego możliwości.

Dla dźwiękowych eksperymentatorów dostępnych jest kilka efektów DSP typu reverb, echo, distort i compres. Nie jest to może dużo, ale jeśli ktoś nie ma na karcie takich sprzętowych filtrów, powinien być z nich zadowolony. Tutaj także znajduje się dziesięciozakresowy equalizer, dzięki któremu każdy może dostosować brzmienie dźwięku do swoich preferencji.



INFO - INFO - INFO
Producent:
 Magix Entertainment Corp.
Dystrybutor:
 CODA
Internet:
<http://www.magix.net>
Wymagania:
 P200, 32 RAM, karta muzyczna,
 Windows 95/98/NT/2000
Cena:
 119 zł z VAT

MSI™ Live BIOS™

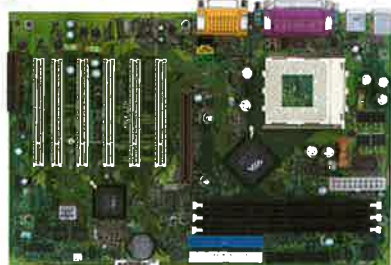


Po co tyle wydawać na upgrade płyty głównej?
MSI™ K7T Pro, MSI™ Live BIOS™ zapewnia
automatyczne uaktualnianie BIOS-a i to
jest Twój As w rękawie!

MSI™ Live BIOS™

- * Unikatowa technika wykrywania/uaktualniania BIOS-a
- * Automatyczne wykrywanie modelu płyty głównej on-line, uaktualnianie BIOS-a
- * Jedno kliknięcie myszy!
- * Zawsze najnowszy BIOS na płycie głównej!!!
- * Działa pod Windows® 95/98/2000 oraz NT4.0

K7T Pro VIA® KT133 Chipset



- ⇒ Supports Socket A AMD Duron™ / Athlon™ Processors up to 1GHz and higher
- ⇒ Supports PC 100/133 SDRAM up to 1.5GB
- ⇒ 3 DIMM / 6 PCI / 1 CNR / 1 AGP (4X) / 4 USB
- ⇒ Live BIOS™, auto updates your BIOS online
- ⇒ Auto optimizes your CPU with Fuzzy Logic™ 2,
- ⇒ Smart D-LED™ (Smart Diagnostic LEDs)
- ⇒ Ultra ATA 100 (optional)

K7T M Pro VIA® KT133 Chipset



- ⇒ Supports Socket A for AMD Duron™ / Athlon™ processors up to 1 GHz and higher
- ⇒ FSB @200MHz
- ⇒ Supports PC100/133 SDRAM to 1GB
- ⇒ 1 AGP (4X) / 2 DIMM / 3 PCI / 1 CNR / 4 USB
- ⇒ DirectSound AC'97 Audio



Headquarters
MICRO-STAR INT'L CO., LTD.
No.69, Li-De St., Jung-He City,
Taipei Hsien, Taiwan
Tel: +886-2-3234-5599
Fax: +886-2-3234-5488
Web: <http://www.msi.com.tw>

INCOM SA
Tel: +22-868-5523
Fax: +22-868-8008

Negocjator S.C.
Tel: 061-830-5343
Fax: 061-830-7611
www.negocjator.com

TORNADO 2000 S.A.
Tel: +22-8512401
Fax: +22-8512407
www.tomado.com.pl

Nov. 13-17 2000
See Us At
COMDEX
Fall 2000
November 13-17, 2000 • Las Vegas, Nevada
Booth Number: S2217A

All functions above are optional for all of MSI products. *MSI™ is a trademark of Micro-Star Int'l Co., Ltd. *The specification is subject to change without notice. *All brand names are registered trademarks of their respective owner. *Any configuration other than original product specification is not guaranteed.

Biurokracja?

Stań się ekspertem w dziedzinie MS Office

Microsoft Office jest bardzo sprytny, jednak wiele z jego najbardziej użytecznych funkcji jest całkiem nieźle schowanych. Pokażemy jak ujarzmić moc tego doskonałego programu.



Microsoft Office jest najpopularniejszym na świecie pakietem biurowym, czemu trudno się dziwić: na krążku CD, a ostatnio nawet na dwóch, klient otrzymuje potężny edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny i całą masę drobiazków, które potrafią znacznie uprościć życie. Na nie-szczęście, tak bardzo rozbudowana struktura jest powodem tego, że wiele ciekawych i potężnych narzędzi jest ukryta w trudnych do znalezienia zakamarkach menu i pasków narzędzi. Niektórych programów używa się rzadko - doskonałe funkcje prezentacyjne programu PowerPoint nie opuszczają budynków należących do dużych przedsiębiorstw, a Access jest zdecydowanie zbyt skomplikowany i przerażający dla większości zwykłych użytkowników.

Na kilku kolejnych stronach pokażemy Wam jak wiele przydatnych funkcji zostało zaszytych w programy Word i Excel, od skrótów klawiaturowych, po zaawansowane narzędzia, które mogą zaoszczędzić wiele godzin pracy. Do tego dodamy także opis funkcji programu Outlook Express, który pomoże wydajnie zarządzać pocztą elektroniczną bez nadmiernego wysiłku.

Cudne słówka!

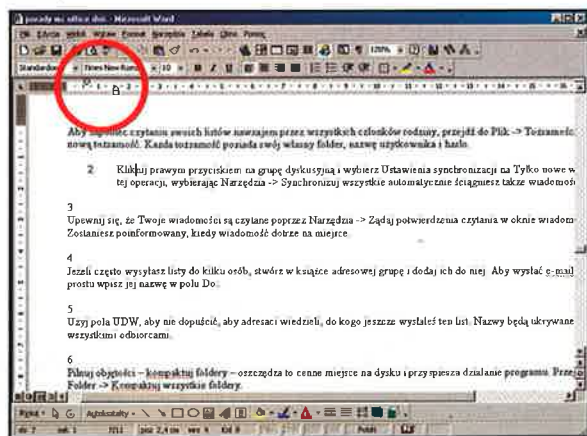


W programie Word można zdziałać zdecydowanie więcej niż pisanie listów i wypracowań, poczynając od eleganckiego formatowania tekstu, a kończąc na budowaniu dokumentów o bardzo złożonej strukturze.

Początkujący

1 Jeżeli chcesz zobaczyć swój dokument dokładnie takim, jak będzie wyglądał na wydruku, kliknij na menu Widok, a następnie Układ Strony.

Linijka Worda pozwala na dodawanie wcięć, poprzez wybranie tekstu i przesunięcie strzałek.



2 Możesz zapisywać dokumenty jako gotowe strony WWW (w Word 2000), co jest przydatne, gdy nie dysponujesz osobnym edytorem HTML. Kliknij Plik -> Zapisz jako stronę sieci Web.

3 Dodaj kolorów swoim tekstom przy pomocy kilku obrazków z biblioteki Word ClipArt - Wstaw -> Rysunek -> ClipArt.

4 Do dokumentu Worda łatwo można dodać wykres Excela. Będąc w programie Excel, zaznacz wykres i wybierz Edycja -> Kopiuj, następnie przejdź do Worda i kliknij Edycja -> Wklej.

5 Aby szybko poprawić wygląd dokumentu, przejdź do menu Format i wybierz funkcję Autoformatowanie. Wybierz typ dokumentu i wciśnij OK.

Żargon

Makro

Zestaw instrukcji, zazwyczaj zarejestrowanych, które program przechowuje do późniejszego użycia.

Szablon

Dokument zawierający najczęściej używane formatowania - wystarczy tylko wpisać treść.

Korespondencja seryjna

Sposób na wysłanie tego samego listu do wielu osób, znajdujących się na liście.

Baza danych

Dowolny zbiór informacji. Program o tej samej nazwie tworzy i zarządza bazami danych.

Filtr

Filtry ukrywają fragmenty arkusza lub bazy, których nie chcesz oglądać.

6 Szybko dopisuj standardowe zwroty ("Dro-
dzy Rodzice", "Z poważaniem"), klikając na
Wstaw -> Autotekst i wybierając tekst, który
jest akurat potrzebny.

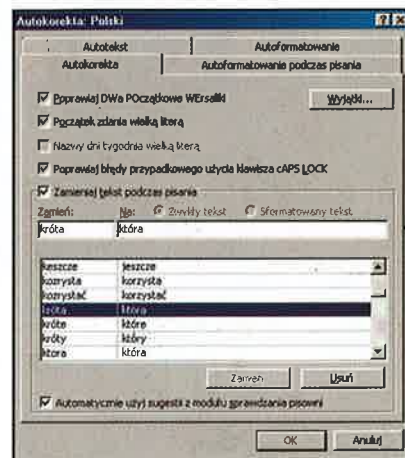
7 W Narzędzia -> Autokorekta wpisz najczę-
ściej popełniane błędy w pisowni i poprawne
wersje słów. Word będzie od tej pory automa-
tycznie poprawiał te pomyłki w trakcie pisania.

8 Do długich dokumentów warto dodać nu-
mery stron, klikając Wstaw -> Numery stron,
a następnie wybierz miejsce, gdzie powinny się
one znajdować.

9 Aby dodać ten sam tekst na dole i górze
każdej ze stron, przejdź do Widok -> Nagłó-
wek i stopka; wpisz, co tylko chcesz w miejsca,
które się pojawiają.

10 Dodaj wypunktowania kropkami albo nu-
merami, zaznaczając fragment tekstu i klikając
Format -> Wypunktowanie i numerowanie,
albo za pomocą przypisanych tej funkcji ikon
na pasku narzędzi.

11 Stwórz kolumny podobne do tych w gazo-
tach - kliknij na przycisk Kolumny i podaj liczbę
kolumn, która Cię interesuje.



Wykorzystaj funkcję Autokorekty do poprawiania częstych pomyłek w pisowni. Najczęściej spotykane (wpisanie "często" zamiast "czesto") są już wpisane na listę.

12 Inicjały (duże znaki na początku akapitu)
są używane przez wiele czasopism w celu
uatrakcyjnienia widoku artykułów. Szybko do-
daj ten element poprzez Format -> Inicjał.

13 Popraw wygląd fragmentów pisanych dużą
czcionką poprzez zagęszczenie tekstu, czyli
zmniejszenie odstępów pomiędzy poszczególnymi
literami. Przejdź do Format -> Czcionka
-> Odstępy między Znakami -> Odstęp.

14 Małe czcionki sprawdzają się dobrze, ale
trzeba zostawić sporo miejsca pomiędzy linij-
kami. Dostosuj ten parametr w Format -> Aka-
pit -> Wcięcia i odstępy.

15 Stwórz "wiszące" wcięcia oraz specjalne od-
stępy i wysunięcia, klikając Format -> Akapit -
> Wcięcia i Odstępy i zmieniając wyświetlone
tam opcje.

Poziom średni

1 Wyświetl listę synonimów danego słowa, kli-
kając na nie i wybierając z wyskakującego menu
opcję Synonimy. Pojawi się lista propozycji, z
których można wybrać interesujące pozycje.

2 Szybkim sposobem na posortowanie alfa-
betyczne tekstu jest wybranie funkcji Tabela -
> Sortuj. Tekst wcale nie musi znajdować się
w tabeli, aby to działało.

3 Jeżeli piszesz tekst, który musi mieć okre-
śloną długość, możesz sprawdzić liczbę słów,
wybierając Statystyka wyrazów w menu Narzę-
dzia.

4 Jeżeli chcesz stale używać tych samych usta-
wień dokumentu, zapisz je jako szablon. Bę-
dziesz mógł utworzyć odpowiedni dokument,
klikając Plik -> Nowy i wybierając właściwy
szablon.

5 Style są sposobem na bardzo szybką zmia-
nę kroju pisma i parametrów akapitu. Edycja
stylu jest możliwa poprzez Format -> Styl; wy-
starczy wybrać pozycję z listy i kliknąć Modyfi-
kuj.

6 Pędzel obok ikonki wklejania jest przypisa-
ny do Malarza formatów. Zaznacz dowolny
tekst, kliknij na tę ikonę, a następnie będziesz
mógł "przemalować" cały dokument stylem
wybranego fragmentu.

7 Zmień paski narzędzi Worda, aby spełniały
wszystkie Twoje potrzeby - kliknij prawym
przyciskiem w dowolnym miejscu paska i wy-
bierz Dostosuj z wyskakującego menu.

8 Jeżeli akurat piszesz esej z angielskiego mo-
żesz skorzystać z modułu sprawdzania popraw-
ności gramatycznej. Niestety "polska język -
trudna język" i programiści z MS jeszcze nie

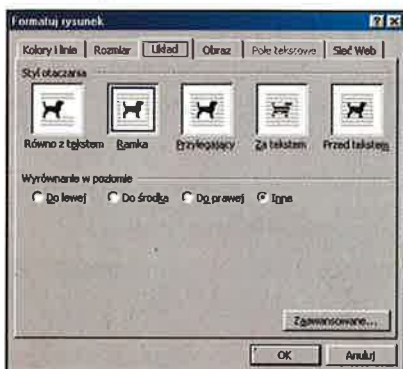
wpadli na to jak zrobić podobny dla naszego narzecza. Możliwa jest także zmiana charakteru używanego języka: Narzędzia -> Opcje -> Pisownia i gramatyka -> Styl pisania.

9 Tabele nie są domeną wyłącznie formularzy i innych, nudnych dokumentów - wyłączając drukowanie obramowania, możesz używać "niewidzialnych tabel", aby bez specjalnego wysiłku stworzyć bardzo skomplikowane struktury.

10 Ostatnia wersja Worda została wyposażona w nowe funkcje formatowania tekstu w tabelach - kliknij prawym przyciskiem na komórce i wybierz Kierunek tekstu lub Wyrównanie komórek, aby precyzyjnie sformatować wybrany fragment.

11 Tabele czasami wyglądają na bardzo ściśnięte, jakby się dusiły. Aby temu zapobiec, kliknij Format -> Akapit, a następnie ustaw

Zmień sposób, w jaki tekst oblewa grafikę, klikając prawym przyciskiem na rysunek, wybierając Formatuj rysunek i przechodząc do zakładki Układ.



wartości "przed" i "po" na 3 pt. lub 6 pt.

12 Szybko zamień kolorowy obrazek (używający szarości), w czarno-biały lub znak wodny za pomocą ikony Sterowanie obrazem na pasku narzędzi Rysunek.

13 Ustaw sposób w jaki tekst oblewa rysunek, klikając na obrazek prawym przyciskiem i wybierając Formatuj rysunek. Przejdź do zakładki Układ, aby zobaczyć opcje dotyczące tekstu.

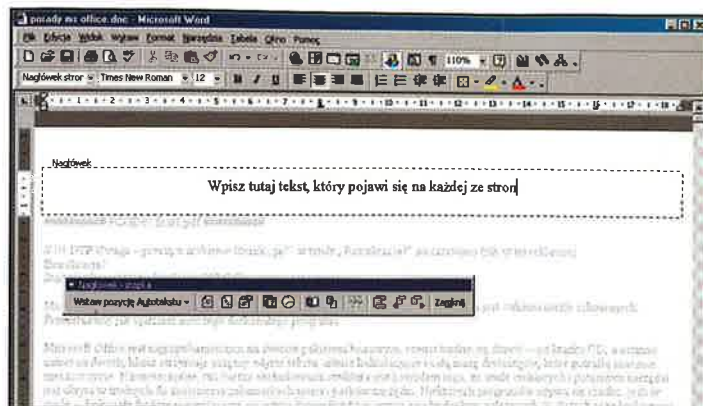
14 Jeżeli potrzebujesz dokładnie określić położenie danego fragmentu tekstu na stronie, użyj ikony Pole tekstowe z paska narzędzi Rysowanie. Pola tekstowe mogą być przezroczyste albo posiadać obramowanie i cieniowanie.

15 Nawet nie próbuj ręcznie rysować strzałek i innych prostych rysunków - użyj narzędzia Autokształty z paska Rysowanie.

16 Dodaj rysunkowi opadający cień lub obramowanie poprzez wybranie go, a następnie kliknięcie na ikonę Cień, którą znajdziesz również na pasku narzędzi Rysowanie.

17 Stwórz ciekawe i nietypowe formatowania tekstu przy pomocy modułu WordArt. Posiada on swój własny pasek narzędziowy, który możesz wyświetlić poprzez Widok -> Paski narzędzi -> WordArt.

18 Wyślij ten sam list do wielu osób używając Kreatora Korespondencji Seryjnej (Narzędzi -> Korespondencja Seryjna). Wystarczy zasto-



sować się do instrukcji pojawiających się na ekranie.

19 Wydrukuj cały arkusz etykietek na listy wybierając Narzędzia -> Koperty i etykiety -> Etykiety adresowe -> Cała strona tej samej etykiety -> Nowy dokument.

20 Szybko zaprojektuj kopertę, klikając Narzędzia -> Koperty i etykiety -> Koperty. Użyj przycisku Opcje, aby wybrać rozmiar używanej koperty.

21 Możesz szybko zmienić marginesy strony, przesuwając krawędzie białej części linijki nad stroną. Kiedy kursor myszki zmieni kształt na dwustronną strzałkę, przeciągnij linijkę, aby zmienić marginesy.

22 Wcięty tekst łatwo jest wprowadzić zmieniając pozycję strzałek po prawej i lewej stronie linijki nad stroną. Górna strzałka ustala wcięcie dla pierwszego wiersza, a dolna - dla całej reszty akapitu.

Aby dodać ten sam tekst na wszystkich stronach, kliknij na Widok -> Nagłówek i stopka, a następnie wpisz swój tekst. Pasek narzędzi zawiera także opcję dodawania daty i numerowania stron.

WWW.AUKCJE2000.PL

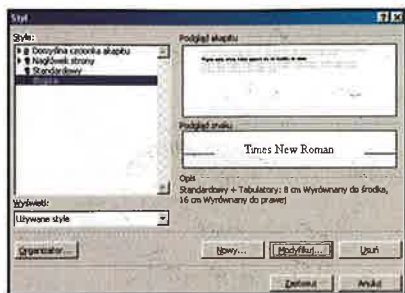


TY DYKTUJESZ CENĘ!

aukcje2000.pl

23 Jeżeli nie podobają Ci się domyślne ustawienia tabulatorów, możesz stworzyć własne, klikając na Format -> Tabulatory. Możesz wprowadzić pojedyncze tabulatory i zmienić odstęp pomiędzy automatycznymi.

24 Aby pracować z dokumentami w innym języku niż polski, przejdź do Narzędzia -> Język -> Określ język. Będziesz potrzebował płytki instalacyjnej, jeżeli nie dodałeś jeszcze obsługi innych języków.



Style są najszybszym sposobem na sformatowanie całego dokumentu. Zmień już istniejące albo stwórz nowe.

25 Aby odszukać nadmiarowe, niepotrzebne spacje, kliknij na ikonkę Pokazuj/Ukryj ¶. Wszystkie spacje zostaną wyświetlone jako kropki, a znak ¶ będzie pokazywał końce akapitów.

Zaawansowani

1 Dodaj złożone elementy HTML, takie jak przewijany tekst, rozwijane listy i punkty wyboru, klikając na Widok -> Paski narzędzi -> Narzędzia sieci Web.

2 Stwórz stronę złożoną z ramek (frames) w Wordzie, wybierając Format -> Ramki -> Nowa strona z ramkami. Word przejdzie do widoku sieci Web i wyświetli pasek narzędzi Ramki.

3 Wstaw nietypowe symbole, jak na przykład znaczek ©, poprzez Wstaw -> Symbol -> Znaki specjalne. Po kliknięciu na zakładce Symbole będziesz mógł zobaczyć wszystkie znaki dostępne dla danej czcionki.

4 Aby automatycznie dodać aktualną datę, kliknij na Wstaw -> Data i godzina -> Aktualizuj automatycznie i zapisz swój dokument jako szablon.

5 Używaj innej stopki i nagłówka dla każdej ze stron, wybierając Plik -> Ustawienia strony -> Układ -> Nagłówki i stopki -> Inne na stronach parzystych i nieparzystych.

6 Zabezpiecz swoje dokumenty hasłem w panelu Narzędzia -> Opcje -> Zapis. Możesz ustawić, że wszyscy będą mogli czytać lub edytować Twoje pliki bez znajomości poprawnego hasła.

7 Wiele funkcji Worda nie jest kompatybilnych z wcześniejszymi wersjami. Jeżeli nie jesteś pewien, którą z nich posiada osoba, której przekazujesz dokument, zapisz go jako plik Word 6.0/95.

8 Upewnij się, że Twój komputer nie został zaatakowany przez makrowirusy - coraz bardziej popularny rodzaj szkodników - klikając na Narzędzia -> Makro -> Zabezpieczenia i ustawiając poziom zabezpieczeń na Wysoki.

9 Jeżeli wykorzystujesz nietypowe czcionki, wybierz Zapisz jako -> Narzędzia -> Opcje ogólne -> Osadzanie czcionek TrueType. Zapewni to wszystkim oglądanie Twoich dokumentów w ten sposób.

10 Kliknij na Plik -> Właściwości, aby dodać do dokumentu komentarze, słowa kluczowe i inne informacje (takie jak "sprawdzony przez"). Ułatwi to odnalezienie pliku za pomocą określonych kryteriów.

Żargon

Serwer grup dyskusyjnych

Komputer, który przechowuje kopie wszystkich wiadomości wysłanych do grupy, aby można było ściągnąć tylko te wiadomości, które chce się przeczytać.

Wklej łącz

Sposób na łączenie danych z jednego dokumentu z drugim.

Serwer pocztowy

Rodzaj skomputeryzowanej poczty, przechowuje przychodzące wiadomości i rozsyła wychodzące.

Doskonały Excel!



Excel nie jest narzędziem przydatnym wyłącznie księgowym - możesz go wykorzystać do uporządkowania finansów, zarządzania listami adresowymi, a nawet tworzenia kompletnych, złożonych programów.

Początkujący

1 Aby dodać podsumowanie całej kolumny, kliknij na pustej komórce poniżej i wciśnij przycisk Autosumowanie (sigma - takie dziwne "E"), a następnie wciśnij [Enter].

2 Aby zmienić formatowanie całej kolumny, kliknij na jej nagłówek (tam gdzie jest napisane "A", "B" itd.) i ustaw odpowiedni format.

3 Zamiast używać polecenia Wklej, spróbuj Edycja -> Wklej specjalnie. Wyświetli to opcje umożliwiające wklejanie samych wartości, formatowań, formuł, a nawet dodawanie dwóch pozycji.

Filtrowanie (Dane -> Filtrowanie -> Autofiltr) pozwalają na ukrycie wszystkiego, co nie spełnia zadanych kryteriów. Tutaj chcemy zobaczyć wszystko.

	producent	nazwa	docierzył	data	plan	wysłany
146	Planacia	PCTV USB	Caden	2000-08-07	2000-08-20	2000-08-29
147	Minion	13 Mpx	Caden	2000-08-07	2000-08-20	2000-08-29
148	Napa	Mac CD player	SAS	2000-08-08	2000-08-30	2000-08-29
149	Arboard	Hyperluma	SAS	2000-08-08	2000-08-30	2000-08-29
150	Super Mito	Standard Pad	Manta	2000-08-18	2000-09-08	
151	Dark Rumble	Deal Shock	Manta	2000-08-18	2000-09-08	
152	Iron	Joystick	Manta	2000-08-18	2000-09-08	
153	Logitech	Conflic Trackman Wheel	Tornado	2000-08-21	2000-09-11	

Cudowny Świat Skrótów Worda

- 1 Wciśnij [Ctrl]+N, aby stworzyć nowy, czysty dokument.
- 2 Aby otworzyć okno otwierania pliku, wciśnij [Ctrl]+O.
- 3 Szybko zapisz swoją pracę, wciskając [Ctrl]+S.
- 4 [F12] otwiera okno Zapisz jako.
- 5 Zrobileś błąd? Wciśnij [Ctrl]+Z, aby cofnąć ostatnią operację.
- 6 Wciśnij [Ctrl]+Y, aby powtórzyć ostatnią operację.
- 7 [F4] działa tak samo jak [Ctrl]+Y.
- 8 [Ctrl]+P+[Enter] szybko drukuje otwarty dokument.
- 9 [Ctrl]+[F2] wyświetla dokument w trybie podglądu wydruku.
- 10 [Ctrl]+[F4] zamyka bieżący dokument (ale nie Worda).
- 11 [Ctrl]+[F5] przywraca normalny rozmiar bieżącemu oknu.
- 12 [Ctrl]+[F6] otwiera następny dokument.
- 13 [Ctrl]+[F10] maksymalizuje okno otwartego dokumentu.
- 14 [Alt]+[F8] wyświetla okno Uruchom Makro.
- 15 [Ctrl]+A zaznacza wszystko w otwartym dokumencie.
- 16 [PgUp] przesuwa kursor o jeden ekran do góry.
- 17 [PgDn] przesuwa kursor o jeden ekran w dół.
- 18 [Home] przesuwa kursor na początek linii.
- 19 [End] przesuwa kursor na koniec linii.
- 20 [Ctrl]+[PgUp] przesuwa kursor o jedną stronę w górę.
- 21 [Ctrl]+[PgDn] przesuwa kursor o jedną stronę w dół.
- 22 [Ctrl]+[Home] przesuwa kursor na początek dokumentu.
- 23 [Ctrl]+[End] przesuwa kursor na koniec dokumentu.
- 24 [Insert] przełącza tryby wstawiania i nadpisywania.
- 25 [Shift]+[Insert] wkleja schowek w miejscu kursora.
- 26 [Ctrl]+C kopiuje zaznaczony fragment do schowka.

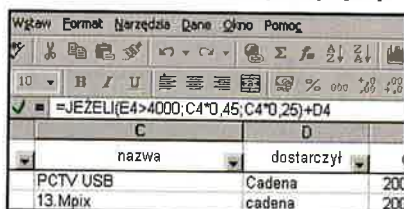
- 27 [Ctrl]+X wycina zaznaczony fragment do schowka.
- 28 [Ctrl]+V wkleja zawartość schowka w miejscu kursora.
- 29 [Ctrl]+P otwiera okno drukowania.
- 30 [Ctrl]+[Enter] rozpoczyna nową stronę w miejscu kursora.
- 31 [Ctrl]+G otwiera okno Przejdź do.
- 32 [Ctrl]+F otwiera okno Znajdź.
- 33 [F3] wstawia pozycję Autotekstu w miejscu kursora.
- 34 [Shift]+[F3] przełącza pomiędzy wielkimi a małymi literami.
- 35 Wciśnij [Shift], a następnie menu Plik - opcja "Zamknij" zmieni się na "Zamknij wszystkie".
- 36 [Ctrl]+B zmienia zaznaczenie na pogrubione.
- 37 [Ctrl]+U podkreśla zaznaczenie.
- 38 [Ctrl]+I zmienia zaznaczenie na kursywę.
- 39 [Ctrl]+L justuje tekst do lewej strony.
- 40 [Ctrl]+R justuje tekst do prawej strony.
- 41 [Ctrl]+J justuje tekst do obu stron.
- 42 [Ctrl]+E justuje tekst do środka strony.
- 43 [Ctrl]+[Space] usuwa formatowanie z zaznaczenia.
- 44 [F7] uruchamia sprawdzanie pisowni.
- 45 [Shift]+[F7] uruchamia Tezaurusa.
- 46 [Ctrl]+[Shift]+> zwiększa rozmiar czcionki wybranego tekstu.
- 47 [Ctrl]+[Shift]+< zwiększa rozmiar czcionki wybranego tekstu.
- 48 [Ctrl]+[Shift]+F wybiera okno kroju pisma na pasku zadań.
- 49 [Ctrl]+[Shift]+P wybiera okno wielkości czcionki na pasku zadań.
- 50 [Ctrl]+[Shift]+W podkreśla słowa, ale nie spacje.

Autentycznie Przydatne Skróty Excela

- 1 [Enter] kończy edycję komórki i przechodzi do poniższej.
- 2 [Tab] kończy edycję komórki i przechodzi do następnej po prawej stronie.
- 3 Strzałki przesuwają kursor do następnej komórki w każdą stronę.
- 4 [Home] przesuwa kursor na początek wiersza.
- 5 [End] przesuwa kursor na koniec wiersza.
- 6 [Ctrl] + [Home] przesuwa kursor do pierwszego wiersza w arkuszu.
- 7 [Ctrl] + [End] przesuwa kursor do ostatniego wiersza w arkuszu.
- 8 [Ctrl] + [PgDn] przesuwa kursor do następnego arkusza w skoroszybie.
- 9 [Ctrl] + [PgUp] przesuwa kursor do poprzedniego arkusza w skoroszybie.
- 10 [Ctrl] + [F6] przechodzi do następnego otwartego okna lub skoroszytu.
- 11 [Shift] + [F5] otwiera okno Znajdź.
- 12 [Shift] + [F4] daje taki sam efekt jak Znajdź następne - powtarza ostatnie szukanie.
- 13 [Shift] + [F11] wstawia nowy arkusz do skoroszytu.
- 14 [Alt] + [F8] otwiera okno Makro.
- 15 [Alt] + [Enter] wstawia nowy wiersz do bieżącej komórki.
- 16 [Shift] + [Enter] kończy edycję komórki i przechodzi do powyższej.
- 17 [Shift] + [Tab] kończy edycję komórki i przechodzi do następnej po lewej stronie.
- 18 [Esc] anuluje edycję komórki.
- 19 [Ctrl] + [Delete] kasuje do końca linii (w komórce).
- 20 [Shift] + [F2] dodaje komentarz do komórki.
- 21 [F9] przelicza wszystkie formuły w otwartych skoroszytach/arkuszach.
- 22 [Ctrl] + [Shift] + ~ nadaje formatowanie liczbowe ogólne zaznaczeniu.
- 23 [Ctrl] + [Shift] + \$ nadaje formatowanie walutowe zaznaczeniu.
- 24 [Ctrl] + [Shift] + % nadaje formatowanie procentowe zaznaczeniu.
- 25 [Ctrl] + [Shift] + ! nadaje formatowanie liczbowe z dwoma miejscami po przecinku zaznaczeniu.

4 Szybko zmień nazwy arkuszy w zakładkach na dole ekranu. Wystarczy podwójnie na nie kliknąć. Kiedy skończysz, wciśnij [Enter].

5 Możesz dodawać komentarze do każdej z komórek, co ułatwi innym zorientowanie się, co się tak naprawdę dzieje w Twoim arkuszu. Komentarz można wpisać, wciskając [Shift] + [F2].



Funkcja Śledź poprzedniki pokazuje, skąd komórka pobiera dane.

235,20 zł	813,23 zł
228,50 zł	652,26 zł
652,20 zł	984,26 zł
941,36 zł	6 565,65 zł
85,82 zł	326,80 zł
3 589,56 zł	562,59 zł
324,60 zł	898,26 zł
1 613,46 zł	

Używaj formuły JEŻELI, aby stworzyć polecenia "jeśli stanie się to, zrób to". W tym przykładzie, nasze stwierdzenie JEŻELI określa jakiej stawki za kilometr należy użyć.

Poziom Średni

1 Nie ograniczaj się do prostych funkcji dodając, odjęć, pomnożeń czy podzielić - =ŚREDNIA(A1:A10) wyświetli wartość średnią arytmetyczną wszystkich komórek

od A1 do A10.

2 Zastosuj funkcję MIN, aby znaleźć najmniejszą wartość w ciągu komórek. =MIN(A1:A10) wyświetli najmniejszą liczbę z zakresu A1 do A10.

3 Funkcja MAX wyświetla największą wartość z wybranych komórek. =MAX(A1:A10) pokaże najwyższą wartość z komórek A1 do A10.

4 Możesz wkleić wartości z innych arkuszy. Wybierz Edycja -> Wklej specjalnie -> Wklej łącz. Przy otwieraniu skoroszytu, pobierze on aktualne wartości ze wszystkich połączonych plików.

5 W dużych arkuszach warto sprawić, aby etykiety kolumn i wierszy były widoczne cały czas. Kliknij na komórce, obok tej, w której znajduje się etykieta i wybierz z menu Okno -> Zablokuj okienka.

6 Excel może samodzielnie wprowadzić podstawowe formatowanie do arkusza. Wystarczy

WWW.DIRECT.SALES.PL

największy sklep internetowy w Polsce

zakupy w internecie ?

To proste !



Marta, 10 lat: ".....zakupy w internecie robię od 3 lat"

kliknąć Format -> Autoformatowanie. Wybierz projekt, który Ci odpowiada i wciśnij OK.

7 Aby dowiedzieć się skąd pochodzą dane w komórce, zaznacz ją, a następnie wybierz Narzędzia -> Inspekcja -> Śledź poprzedniki. Je-

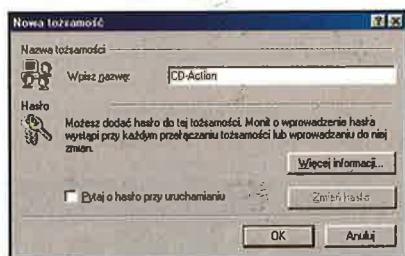


żeli wybierzesz Śledź zależności, zobaczysz jakie komórki pobierają dane z tej, która jest zaznaczona.

8 Użyj narzędzia Sumy pośrednie (Dane -> Sumy pośrednie), aby podsumować arkusze, w których wymieniasz wiele danych dotyczących różnych ludzi, obszarów itp.

9 Jeżeli stworzyłeś arkusz w celu przechowywania informacji, wykorzystaj pierwszy rząd do wpisania nagłówków (np. "Imię", "Adres"). Kliknij Dane -> Formularz, aby wyświetlić specjalny formularz przydatny przy dodawaniu nowych wpisów.

10 Szybko zmień sortowanie tabeli informacji lub liczb, zaznaczając ją, a następnie wybierając z menu Dane -> Sortuj. Możesz następnie posortować dane pod kątem zawartości trzech różnych kolumn.



Zaawansowani

1 Funkcja JEŻELI pozwala stworzyć bardzo złożone zależności pomiędzy komórkami. Jej składnia wygląda tak: =JEŻELI (kryterium; co zrobić, gdy kryterium jest spełnione, co zrobić, gdy kryterium nie jest spełnione).

2 Jeżeli używasz Excela do zarządzania listami, wybierz swoje nagłówki i kliknij Dane -> Filtr -> Autofiltr. Pojawia się rozwijane okienko, których można używać, aby szybko przeszukiwać dane.

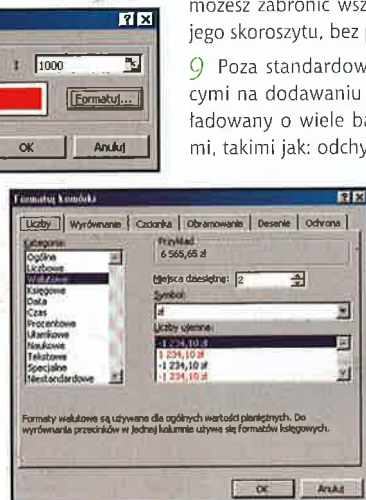
3 Jeżeli przygotowujesz arkusz dla innej osoby, kliknij na Dane -> Sprawdzanie poprawności, aby ustalić jakie dane powinny być wprowadzane, a także dodać komunikaty o błędach lub pomocy.

4 Aby przeprowadzać analizy typu "co jeśli?" i przechowywać różne wersje wyników, stwórz scenariusz w Narzędzia -> Scenariusze -> Dodaj. Możesz teraz spróbować różnych wartości i przekonać się, jak to działa.

5 Szukanie wyniku (Narzędzia -> Szukaj wyniku) pozwala zmusić Excela do pracy "od tyłu". Podaje się wynik końcowy i w której komórce powinny nastąpić zmiany. Automatycznie zostaną wygenerowane odpowiednie formuły, aby spełnić Twoje wymagania.

6 Kliknij na Format -> Formatowanie warunkowe, aby sformatować konkretny typ danych. Możesz określić rodzaj i wielkość czcionki, kolor, a nawet ramki.

Użyj formatowania warunkowego, aby wyszczególnić różne obszary arkusza, zgodnie z zadanymi kryteriami, np. przykład, jeżeli kurs akcji spadnie poniżej pewnej wartości.



Formatowanie komórek w Excelu pozwala na zmianę bardzo wielu parametrów, dzięki czemu możesz dostosować każdą komórkę do swoich potrzeb.

Jeżeli więcej niż jedna osoba używa Twojego komputera, stwórz tożsamość (Plik -> Tożsamość), aby zachować prywatność korespondencji.

7 Możesz zabezpieczyć dowolny arkusz poprzez Narzędzia -> Ochrona -> Chronić arkusz.

8 Aby nie dopuścić do zapisywania danych do skoroszytu, kliknij plik -> Zapisz jako -> Narzędzia -> Opcje ogólne. Jeżeli tak Ci się podoba, możesz zabronić wszystkim przeglądania Twojego skoroszytu, bez podania właściwego hasła.

9 Poza standardowymi formułami polegającymi na dodawaniu i mnożeniu, Excel jest naładowany o wiele bardziej złożonymi funkcjami, takimi jak: odchylenie standardowe czy kowariancja. Można je wszystkie znaleźć poprzez Wstaw -> Funkcja.

10 Kliknij na Plik -> Właściwości, aby dodać do dokumentu komentarze, słowa kluczowe i inne informacje (takie jak "sprawdzony przez"). Ułatwi to odnalezienie pliku za pomocą określonych kryteriów.

Popraw Outlooka!



Dostosuj swoją kopię programu Outlook Express, aby raz na za-

wsze pozbyć się niepotrzebnych listów, automatycznie przeszukiwać grupy dyskusyjne, oraz aby znaleźć interesujące tematy i podpisywać swoje wiadomości snobistycznym cytatem.

Początkujący

1 Jeżeli znajdziesz grupę dyskusyjną, do której będziesz chciał wrócić, zapisz się do niej, klikając prawym przyciskiem i wybierając z listy opcję Subskrybuj.

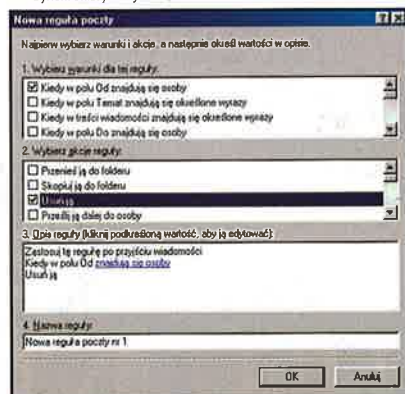
2 Kiedy stworzysz nową wiadomość e-mail, możesz dodać do niej czcionki, kolory i inne ciekawostki poprzez Format -> Tekst sformatowany (HTML). Uważaj jednak - nie wszystkim odpowiada ten sposób pisania listów!

3 Zmień czcionki wykorzystywane przy pisaniu wiadomości, zarówno dla e-maili, jak i grup dyskusyjnych; kliknij Narzędzia -> Opcje -> Czytanie -> Czcionki.

4 Dodaj "podpis" do każdego z listów, jakie wysyłasz. Wybierz Narzędzia -> Opcje -> Podpisy -> Nowy. Twój podpis nie powinien być dłuższy niż cztery linijki.

5 Sprawdź, wciskając [F5], czy nie pojawiły się nowe wiadomości w aktualnie wybranej grupie dyskusyjnej. Upewnij się, że aktualnie wi-

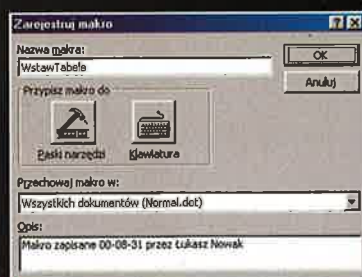
Jeżeli wybierzesz synchronizację grup dyskusyjnych, Outlook automatycznie pobierze wszystkie nowe wiadomości, za każdym razem, gdy wciśniesz Narzędzia -> Synchronizuj wszystkie.



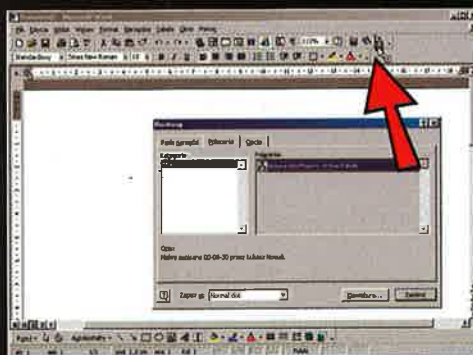
Jak to zrobić

Nagrać Makro

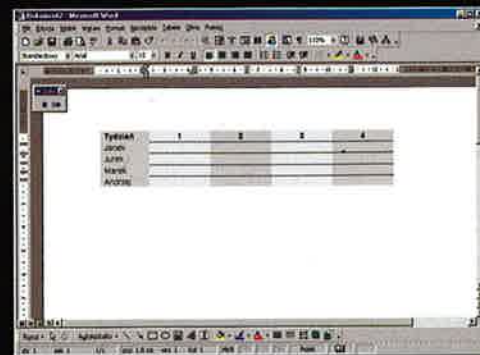
Makra działają podobnie do magnetowidu - zaczynasz nagrywać, wykonujesz czynność, a później możesz ją odtwarzać. Makra są bardzo wygodne i mogą zaoszczędzić wiele godzin pracy.



1 Przejdź do Narzędzia -> Makro -> Nagrać nowe makro i nadaj mu nową nazwę (nie można używać spacji). Kliknij na Paski narzędzi, aby stworzyć przycisk dla swojego makra.



2 Przeciągnij makro na pasek zadań, a Word stworzy dla niego nowy przycisk. Kliknij na niego prawym przyciskiem i nadaj mu sensowną nazwę, a następnie zamknij okno dostosowania.



3 Wykonaj czynność, którą chcesz nagrać, następnie kliknij Stop (kwadratowa ikona). Word zapamięta, co zrobiłeś i powtórzy to, za każdym razem, gdy klikniesz na przycisk.

Mądre Skróty dla Outlook Express

- 1 [Space] wyświetla następną, nie przeczytaną wiadomość na grupie dyskusyjnej.
- 2 [Ctrl] + M wysyła wiadomości i sprawdza czy nie ma nowych.
- 3 [F5] w grupach dyskusyjnych, sprawdza czy nie ma nowych wiadomości.
- 4 [Ctrl] + A zaznacza wszystkie wiadomości w oknie.
- 5 [Ctrl] + [Shift] + A zaznacza wszystkie wiadomości i oznacza je jako przeczytane.
- 6 [Del] lub [Ctrl] + D kasuje zaznaczoną wiadomość.
- 7 [Ctrl] + N tworzy nową wiadomość.
- 8 [Ctrl] + [Shift] + B otwiera książkę adresową.
- 9 [Ctrl] + R odpowiada autorowi zaznaczonej wiadomości.
- 10 [Ctrl] + F przekazuje wiadomość wybranym adresatom.
- 11 [Ctrl] + [Shift] + R odpowiada wszystkim z pól Do: i DW: zaznaczonej wiadomości.
- 12 [Ctrl] + I przechodzi do Skrzynki odbiorczej.
- 13 [Ctrl] + U przechodzi do następnej, nie przeczytanej wiadomości.
- 14 [Ctrl] + Y otwiera okno Przejdź do folderu.
- 15 [Ctrl] + [Enter] oznacza zaznaczoną wiadomość, jako przeczytaną.
- 16 [Tab] przełącza pomiędzy listą folderów, wiadomości, oknem podglądu i kontaktów.
- 17 [Ctrl] + W wyświetla okno subskrypcji grup dyskusyjnych.
- 18 [Left arrow] lub + rozwija drzewo wiadomości.
- 19 [Right arrow] lub - związa drzewo wiadomości.
- 20 [Ctrl] + J Następna nie przeczytana wiadomość na grupach.
- 21 [Esc] zamyka wiadomość (jeżeli otworzyłeś ją podwójnym kliknięciem).
- 22 [F3] otwiera okno Znajdź, wyszukując tekst.
- 23 [Ctrl] + [Shift] + F otwiera okno Znajdź wiadomość.
- 24 [Ctrl] + K sprawdza czy nazwiska w wiadomości są w książce adresowej.
- 25 [Ctrl] + [Shift] + S wstawia podpis (jeżeli został zdefiniowany).

dok to Pokaż wszystkie wiadomości lub Ukryj przeczytane wiadomości.

6 Jeżeli wysyłasz wiadomość do grupy dyskusyjnej, zmień swoje adresy e-mailowe i zwrotny w Narzędzia -> Konta -> Grupy dyskusyjne. Ochroni to Twoje dane przed wrednymi zaśmiecającymi.

7 Możesz zmienić wygląd Outlooka poprzez wyświetlanie lub ukrywanie różnych fragmentów programu - poeksperymentuj z ustawieniami w Widok -> Układ.

8 Stwórz nowe foldery do przechowywania starych listów, co zapobiegnie przepełnieniu skrzynki odbiorczej. Aby tego dokonać, wybierz Plik -> Folder -> Nowy.

9 Upewnij się, że nie zgubisz adresów osób, z którymi korespondujesz; kliknij na Narzędzia -> Opcje -> Wysłanie -> Automatycznie umieść osoby, którym odpowiadam, w książce adresowej.

10 Spraw, aby Outlook przechowywał powiązane ze sobą wiadomości w jednym miejscu - kliknij na Widok -> Widok bieżący -> Grupuj wiadomości według konwersacji.

Poziom Średni

1 Aby zapobiec czytaniu swoich listów nawzajem przez wszystkich członków rodziny, przejdź do Plik -> Tożsamość -> Dodaj nową tożsamość. Każda tożsamość posiada swój własny folder, nazwę użytkownika i hasło.

2 Kliknij prawym przyciskiem na grupę dyskusyjną i wybierz Ustawienia synchronizacji na Tylko nowe wiadomości. Po tej operacji, wybierając Narzędzia -> Synchronizuj wszystkie automatycznie, ściągniesz także wiadomości z grupy.

3 Upewnij się, że Twoje wiadomości są czytane poprzez Narzędzia -> Żądaj potwierdzenia czytania w oknie wiadomości e-mail. Zostaniesz poinformowany, kiedy wiadomość dotrze na miejsce.

4 Jeżeli często wysyłasz listy do kilku osób, stwórz w książce adresowej grupę i dodaj ich do niej. Aby wysłać e-mail do grupy, po prostu wpisz jej nazwę w polu Do:.

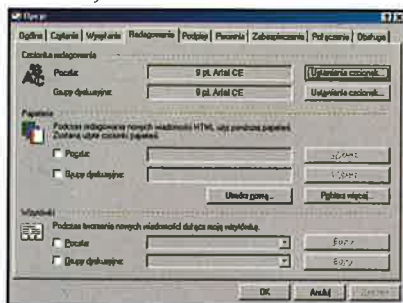
5 Użyj pola UDW, aby nie dopuścić, by adresaci wiedzieli do kogo jeszcze wysłałeś ten list. Nazwy będą ukrywane przed wszystkimi odbiorcami.

6 Pilnuj objętości - kompaktuj foldery - oszczędza to cenne miejsce na dysku i przyspiesza działanie programu. Przejdź do Plik -> Folder -> Kompaktuj wszystkie foldery.

7 Możesz zarządzać grupami dyskusyjnymi, klikając na Narzędzia -> reguły wiadomości -> Grupy dyskusyjne. Możesz tam ustawić, by Outlook podkreślał na kolorowo wiadomości lub automatycznie kopiował je do określonych folderów.

8 Możesz sprawić, aby Outlook automatycznie przesuwiał nowe wiadomości do określonych folderów, poprzez ustawienie reguł w Narzędzia -> Reguły wiadomości -> Poczta.

9 Użyj listy zablokowanych nadawców, aby nie wyświetlać listów od ludzi, których nie lubisz. Odpowiednie ustawienia znajdują się w Narzędzia -> Reguły wiadomości -> Lista zablokowanych nadawców.

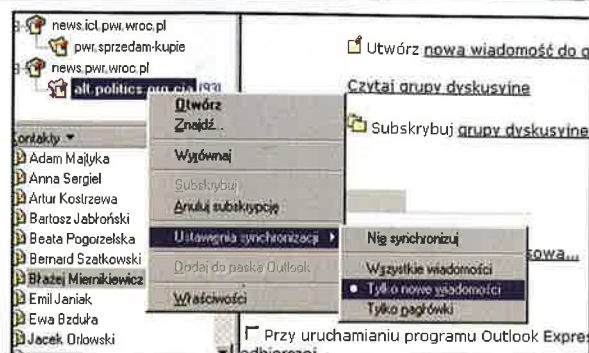


10 Możesz także zmusić Outlooka, aby od razu kasował listy pochodzące od określonych osób. Tę funkcję znajdziesz także w Narzędzia -> Reguły wiadomości -> Lista zablokowanych nadawców.

Zaawansowani

1 Jeżeli potrzebujesz udowodnić, że jesteś tym, za którego się podajesz, zdołaj Cyfrowy podpis, klikając na Narzędzia -> Opcje -> Bezpieczeństwo. Cyfrowe podpisy są unikalnymi, cyfrowymi sygnaturami.

2 Outlook może odbierać grupy dyskusyjne z więcej niż jednego serwera. Przejdź do Narzędzia -> Konta -> Grupy dyskusyjne i wpisz szczegółowy serwer, którego chcesz używać.



Nie używaj swojego prawdziwego adresu, gdy wysyłasz wiadomości do grup dyskusyjnych - szybko zostaniesz zarzucony spamem. Przejdź do Narzędzia -> Konta -> Grupy dyskusyjne i zmień adresy, aby nie dać się spammerom.

Używaj reguł wiadomości (Narzędzia -> Reguły wiadomości), aby automatycznie sortować, kasować lub kopiować przychodzące listy. W tym przykładzie kasujemy listy denierującego szefa.

Jeżeli chcesz zmienić czcionkę, jaką wyświetlane są nowe wiadomości czy grupy dyskusyjne, możesz to zrobić w Narzędzia -> Opcje -> Redagowanie -> Czcionka redagowania



3 Wiele wiadomości na listach jest podzielonych na kilka części. Zaznacz wszystkie z nich i wybierz Wiadomość -> Połącz i dekoduj, aby scalić je w jedną.

4 Znajdź adresy e-mail różnych osób, klikając Edycja -> Znajdź -> Osoby, a następnie wybierając serwis taki jak Yahoo!People Search z pola Szukaj w.

5 Aby nie zablokować swojego konta wiadomościami o dużych rozmiarach, kliknij na Narzędzia -> Konta -> Poczta -> Właściwości -> Zaawansowane i wybierz wartość w polu Połącz wiadomości większe niż.

Oprac. Łukasz Nowak

Radio Opole

Chcesz wiedzieć więcej...
...o komputerach i internecie.

Włącz radio.

W każdy poniedziałek...

...o 19.05...

...czeka cię porcja ciekawych informacji.

W sieci też gramy...

www.radio.opole.pl

radio z tej ziemi

103.2 96.3

Wyjdź ze skóry

Windows bis?

Wszystko się może zdarzyć, gdy znajdziesz się w skórze Windows. Jeśli pragniesz wymarzonego pulpitu, CD-Action ma kilka zdobyczy w schowku na alternatywne powłoki.

W roku 1984, gdy firma Apple po raz pierwszy uruchomiła komputer Macintosh, rozpoczęła kampanię reklamową zachęcającą ludzi do wyrwania się z okowów komputerów osobistych. Kampania ta zakończyła się ostatecznie sloganem "Myśl inaczej" - marketingowym triumfem współczesnych czasów, który idealnie odzwierciedla ideę wolności twórczej w jednym, łatwym do wypowiedzenia dźwięku.

Jak to już firma Apple zaobserwowała, jedną z głównych wad posiadania

komputera jest to, że Windows nie ma zbyt interesującego interfejsu. Nie można jednak zaprzeczyć, że padło już wiele opinii wychwalających wygląd systemu Windows, a najwięksi fani firmy Microsoft twierdzą, że wszystko w interfejsie użytkownika systemu Windows jest umiejscowione idealnie, aby było intuicyjne i łatwe

w użyciu. Inżynierowie z firmy Microsoft spędzili wiele godzin obserwując miejsca, gdzie swobodnie padały spojrzenia ludzi patrzących na ekran, oraz najczęstsze ruchy myszką, więc wszystko jest w pozycji optymalnej. Może to i prawda, ale sądzimy, że firma Apple również miała rację co do wyglądu systemu Windows, a poza tym sukces iMac-a udowadnia, że nie można odrzucać wagi wyglądu.

Nie jest to oczywiście koniec historii. Jeśli wiesz wystarczająco dużo na temat szperania w komputerze, możesz mieć interfejs użytkownika dostosowany do stylu życia, taki jak ma iMac, który wygląda jednocześnie jak borówka, mandarynka lub też może mieć tradycyjny, zielony kolor.

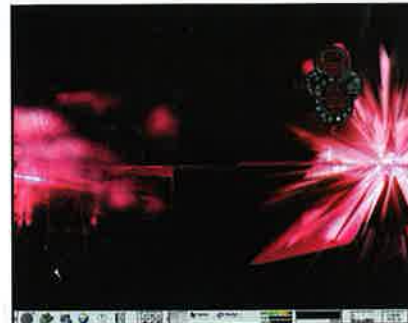
Przerób swój komputer

Istnieją dwa proste sposoby całkowitego przerobienia komputera. Pierwszy (trudniejszy) polega na całkowitym usunięciu systemu Windows i zainstalowaniu innego systemu operacyjnego, takiego jak Linux czy BeOS. Jeśli jesteś już naprawdę znudzony Windowsem, należy wybrać ten sposób. Zysk z tego jest taki, że w przeciwieństwie do Windowsa, inne systemy operacyjne są zazwyczaj darmowe i działają o wiele szybciej, ponieważ sposób, w jaki Windows wykorzystuje sprzęt komputera, jest nieefektywny. Jednak główną wadą wynikającą z

instalacji nowego systemu jest fakt, że może być to proces podstępny, a sprzęt "kompatybilny z Windows" może nie chcieć dobrze działać w nowym systemie. Jeśli masz wystarczającą ilość zasobów, sugerujemy zakup menedżera partycji, jakim jest PartitionMagic firmy PowerQuest (www.powerquest.com). Umożliwia on zainstalowanie na komputerze więcej niż jednego systemu operacyjnego i wybranie, który ma się uruchamiać podczas startu. Oczywiście programy pod Windowsem nie będą działać ani w



Dzięki temu łatwemu w użyciu menu Outsider 99 jest idealnym wyborem dla początkujących. Zawiera w sobie kilka tematów do wyboru.



Po zainstalowaniu odpowiedniego tematu LiteStep może wyglądać wspaniale. Tematy jak ten, a nawet dziwniejsze, można pobrać ze strony www.litestep.net.

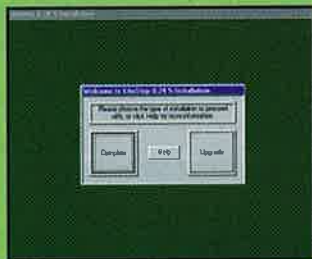
systemie Linux, ani w BeOS, ale w sieci znajduje się bogactwo darmowego oprogramowania dla nich.

Drugi (prostszy) sposób wyzwolenia się z Windows polega na zmianie powłoki. W przeciwieństwie do tego, co możesz myśleć, nie ma to nic wspólnego z węzami ani żółtami - powłoka jest podstawowym interfejsem wykorzystywanym do pracy z komputerem. Menu start, skróty na pulpicie i pasek zadań są elementami domyślnej powłoki Windows o nazwie Explorer. Nie myl tego jednak z Eksploratorem Windows, przeglądarką plików, ani z Internet Explorerem - przeglądarką internetową, ponieważ są to różne programy. Explorer, albo bardziej dokładnie explorer.exe, jest nazwą powłoki, która ładuje się domyślnie podczas uruchomienia systemu Windows.

Czy to się firmie Microsoft podoba czy nie, ludzie od lat opracowują alternatywne powłoki systemu Windows. Wykorzystując jedną z nich, możesz sprawić, że komputer zacznie zachowywać się tak, jakby był na nim zainstalowany zupełnie inny system operacyjny, i to bez potrzeby instalowania innego systemu. Wszystkie istniejące programy będą uruchamiać się przy użyciu nowej powłoki i nie będzie trzeba formatować dysku ani tracić danych. Jest również możliwe uzyskanie niewielkiego przyrostu prędkości przez przełączenie się do alternatywnej powłoki, ale ponieważ system Windows wciąż będzie pod nią pra-

Krok po kroku

Nie zdejmuj powłoki, załóż ją



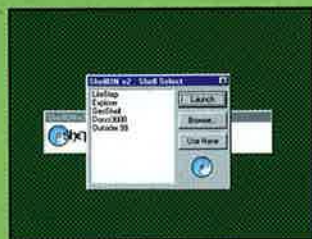
1 Najpierw zdobądź nowego shella. LiteStep jest popularną powłoką i jego najnowszą wersję można pobrać ze strony www.litestep.net. Gdy zostaniesz spytany o to, czy chcesz skonfigurować LiteStep, aby uruchamiał się jako powłoka domyślna, kliknij Exit.



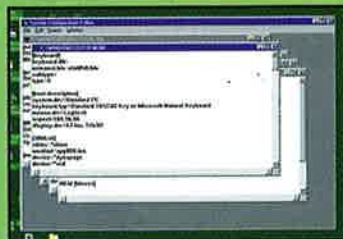
2 Następnie zainstaluj ShellION. Można go znaleźć na stronie <http://shellon.cjb.net>. Zostanie utworzony nowy folder ShellIONv2. Upewnij się, że zaznaczyłeś opcję "Run ShellION", gdy kończysz instalację. W polu profilu wprowadź swoją nazwę.



3 Pierwszą rzeczą, jaką należy zrobić, to dodać Explorer do listy powłok. Kliknij Add i jako nazwę wpisz Explorer, a jako ścieżkę C:\Windows\Explorer.exe. Następnie dodaj LiteStep, wpisując jako nazwę LiteStep, a jako ścieżkę C:\LiteStep\litestep.exe.



4 Upewnij się, że zaznaczyłeś opcję "Prompt for Shell", i kliknij przycisk "Set ShellION as Shell", w przeciwnym wypadku nic się nie zmieni. Na zakończenie kliknij Close i uruchom ponownie komputer. Po tym, będziesz miał możliwość wybrania powłoki, jaka zostanie uruchomiona.



5 Jeśli chcesz, aby system wrócił do stanu normalnego, możesz to zrobić na dwa sposoby. Po pierwsze, możesz wybrać Explorer jako domyślną powłokę w ShellION i wyczyścić pole "Prompt for Shell". Bardziej trwałym sposobem jest uruchomienie programu sysedit.exe w wierszu poleceń i...



6 ...otwarcie pliku system.ini oraz zmiana linii Shell = na Shell = explorer.exe, a następnie wcisnięcie Zapisz i wyjście z programu. Przy następnym uruchomieniu komputer uruchomi standardowy system Windows. Jeśli komputer nie ładuje się poprawnie, przeczytaj ramkę "Gdy coś pójdzie źle".

cować, przyrost będzie niczym w porównaniu ze wzrostem po przejściu na inny system operacyjny. Piękno przełączania powłok polega na tym, że można wypróbować różne sposoby pracy z komputerem, będąc jednocześnie spokojnym, bo zawsze możliwy jest powrót do powłoki pierwotnej.

Powłoki na scenie

Mamy nadzieję, że przekonał cię do wypróbowania alternatywnej powłoki. Nasze ulubione to LiteStep, geOShell, Door3000 i Outsider 99. Jeśli się chce, jako powłok można także używać takich programów jak Netscape Navigator czy Star Office, ale ograniczyć to wtedy możliwość wykonania czegokolwiek na komputerze.

Nie panikuj

Gdy coś pójdzie źle

Najgorsza rzecz, jaka może się przytrafić, to komunikat "Musisz przeinstalować system Windows". Jeśli to się zdarzy, nie panikuj. W rzeczywistości w ogóle nie trzeba przeinstalowywać systemu. Windows przetwarza po prostu plik system.ini i gdy doszedł do linii Shell=, nie potrafił odnaleźć powłoki, którą miał załadować. Zamiast o tym powiadomić, zdecydował spanikować i kazał przeinstalować system. Zdarzyć się to może w sytuacji, gdy w linii zawierającej Shell= popełniłeś literówkę, albo gdy usunąłeś lub przeniósłeś folder zawierający powłokę i nie zmieniłeś linii Shell=. Aby to rozwiązać, przejdź do DOS-a i zmień wpis w pliku system.ini.



1 Podczas uruchamiania systemu wciśnij [F8] i po pojawieniu się menu wybierz opcję "Tylko wiersz poleceń". Uruchomi to DOS-a bez ładowania systemu Windows. Ewentualnie możesz również włożyć dyskietkę uruchamiającą do stacji dyskietek, a podczas uruchamiania komputera załadowany zostanie DOS.



2 Wpisz CD WINDOWS i wciśnij [Enter], a przejdiesz do folderu Windows. Następnie wpisz EDIT SYSTEM.INI. Uruchomi to edytor tekstowy DOS i załadowany zostanie do niego plik system.ini. Przy użyciu klawiszy mysy zlokalizuj linię zawierającą Shell=.



3 Zmień linię na Shell=explorer.exe i wciśnij [Alt]+[P], aby wywołać menu Plik, a następnie wybierz Zapisz, po czym Koniec. Przytrzymaj [Ctrl]+[Alt]+[Del], aby uruchomić ponownie komputer. Teraz już Windows uruchomi się bez problemów.

Internet

Strony o powłokach

Jeśli poszukujesz alternatywnych powłok, sprawdź poniższe strony WWW.

www.dtop.org

Najświeższe wiadomości ze sceny powłok dostarczane są w ładnie przedstawionych codziennych porcjach. Nowe powłoki tworzone są przez cały czas i na tej stronie można najwcześniej o nich usłyszeć.

www.litestep.org

Strona główna LiteStep. Znaleźć tu można najnowsze wersje LiteStep i zaopatrzyć się w różne dodatki.

www.dtop.org/outsider99

Strona główna powłoki Outsider 99. Jest tu pełna wersja, a także uaktualnienia i najnowsze informacje.

http://gena01.lk.net/geoshell/

Główna strona oczekuje na pojawienie się wersji 5, ale można tu otrzymać stabilną wersję geOShell 4.

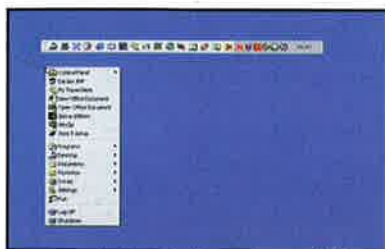
www.customize.org

Inna dobra strona, z której można ściągnąć powłoki oraz aplikacje dostrajające i uzyskać najnowsze informacje o powłokach. Znajduje się tu bogate archiwum skórek do najbardziej popularnych aplikacji dostrajających.



Sprawdź swoją powłokę. Dtop.org jest miejscem, w którym znaleźć można najnowsze powłoki.

LiteStep oferuje wyglądający jak Linux pulpit bez potrzeby przechodzenia przez chaos instalacji Linuxa. geOShell to triumf minimalizmu, natomiast Outsider 99 jest prawdopodobnie najbardziej odpowiedni dla nowicjuszy w dziedzinie zmian powłok, ponieważ jest bardzo łatwy w użyciu i zawiera różnorodne skóry, aby wciąż można było zmieniać pulpit. Jeśli z kolei szukasz wzrostu prędkości, wypróbuj Door3000.



Wszystko, co oferuje geOShell, to prosty geopasek i Menu Start dostępne po kliknięciu prawym przyciskiem myszy.

Shell=explorer.exe zmienia się na coś podobnego do Shell=C:\Litestep\litestep.exe (jeśli zmieniasz powłokę na LiteStep). Aby powrócić do Explorera, po prostu zmień zawartość linii na oryginalną i uruchom ponownie komputer. Proces zmiany powłoki podzielony został na sześć kroków. Jest on całkiem prosty, ale jeśli jesteś nowy w świecie komputerów, nie powinieneś go wypróbować. Aby rzecz stała się łatwa

Zmiana powłoki sprowadza się do zmieniania jednej linii w pliku system.ini i ponownego uruchomienia systemu. Liniję zawierającą

Za miesiąc

Teraz, kiedy już wiesz, jak zmienić powłokę, nie masz już wyjścia. W następnym miesiącu omówimy bardziej szczegółowo naszą ulubioną alternatywę Explorera.

Oprac. Krzysztof Kruszyński



PC Serwis

Karabali 2a 01-313 Warszawa
tel. 0-22 6651404, 0-604 876312
Poniedziałek-piątek 11-18

Wszystkie ceny z dnia 01.09.2000r. zawierają podatek VAT, mogą ulec zmianie
Zawsze aktualną ofertę znajdziesz:
Teletext Polska strona 423 lub

Telegazeta TVP Pr.2, strona 451 podstrony 1,2,3

KOMPUTERY PC

Do każdego zestawu Windows 2000 wersja 120-dniowa + pakiet biurowy Star Office 5.2 PL + gry demo + antywirus + programy finansowo - księgowo i magazynowe (demo), konto E-Mail oraz najnowsze sterowniki GRATIS!

MINI PC ver.10 2099zł

IDEALNY DO OBSŁUGI FIRMY lub BIURA

Celeron 466, płyta i810, 64MB RAM, SVGA Intel i752, HDD 10,2GB, sound 3D PCI, CD-ROM 48x LG, obudowa midi tower ATX

NA RATY już od 105zł/miesiąc (24 raty)

GAMER PC ver.10 2649zł

IDEALNY W DOMU DO NAUKI I ZABAWY

Pentium III 500, Via Apollo133 AGPx2, 64MB RAM, HDD 10,2GB, SVGA Riva TNT2 M64 32MB AGP, SoundPro PCI, fax-modem 56k, CD-ROM 48x LG, obudowa midi tower ATX,

NA RATY już od 133zł/miesiąc (24 raty)

PLAYER PC ver.10 2749zł

IDEALNY W DOMU DO NAUKI I ZABAWY

AMD Duron 650, Via KT133 AGPx4, 64MB RAM, HDD 10,2GB, SVGA GeForce2 MX 32MB AGP, SoundPro PCI, CD-ROM 48x, obudowa midi ATX

NA RATY już od 138zł/miesiąc (24 raty)

EXPERT PC ver.10 4399zł

IDEALNY DLA WYMAGAJĄCYCH

Intel Pentium III 700, VIA Apollo 133A AGPx4, 128MB RAM, SVGA GeForce II MX 32MB AGP, HDD 20,4GB, soundPro PCI, modem 56k, DVD-ROM 8x, midi tower ATX, Power DVD GRATIS!

NA RATY już od 220zł/miesiąc (24 raty)

Także inne zestawy na zamówienie
DOSTAWA SPRZĘTU
NA TERENIE CAŁEGO KRAJU
SYSTEMY OPERACYJNE:

(tylko z nowym komputerem, zainstal. Windows 2000)

Windows 98 SE PL 499zł, PTS-DOS 6.7 30zł

AKCESORIA

(tylko z nowym komputerem)

Głośniki: 120W 29zł, 240W + subwoofer 199zł
Klawiatura Win'98 24zł, mysz A4Tech 10zł
Klawiatura multimedialna Samsung 50zł
Drukarka Lexmark Z11 239zł, Z31 399zł
Wymiana CD-ROM na DVD-ROM 8x 319zł

MONITORY SAMSUNG

(tylko z nowym komputerem)

Samtron 55E 15" 639zł, 75E 17" 899zł
Syncmaster 550s 15" 649zł, 753DF 17" 1449zł
Syncmaster 550b 15" 799zł, 755DF 17" 1486zł

PROCESORY

Celeron 466 486zł, Pentium3 500 699zł
Celeron 2 600 599zł, Pentium3 700 1149zł
Celeron 2 633 639zł, Pentium3 750 1490zł
Duron 600 429zł, Athlon 650 639zł
Duron 650 549zł, Athlon 750 945zł

DYSKI TWARDE SAMSUNG/SEAGATE
5GB 349zł, 10GB 399zł, 20GB 489zł, 30GB 629zł

KARTY GRAFICZNE

S3 Savage4 32MB 269zł, Riva TNT2 M64 32MB 349zł
GeForce 2 MX 32MB 749zł, Riva TNT2 Vanta 16MB 239zł
Creative Annihilator II GeForce 2 GTS 1399zł
NAGRYWARKA LG 8/4/32 + 25xCD-R BASF 899zł
TUNER TV PixelView Play TV PAK 349zł

(zawiera tuner TV + radio + pilot + mikrofon + kamera internetowa)
ŁĄCZĄCE MONITORY: LG, Philips, Belinea, Sony
PLATY GŁÓWNE: Asus, Abit, Soyo, A-Trend
Gigabyte, Lucky Star, Procomp, Super Micro
KARTY GRAFICZNE: A-Max, Creative, Diamond, S3, Matrox, STB
DYSKI TWARDE: IBM, Samsung, Seagate
CD-ROM'y i DVD-ROM'y: LG, Samsung, Toshiba
DRUKARKI: Canon, Epson, Lexmark, HP
SKANERY: Agfa, Artec, Plustek, HP

ZASADY SPRZEDAŻY

Oferowane przez naszą firmę artykuły można zamówić telefonicznie lub faksem i odebrać w siedzibie firmy lub mogą zostać dostarczone do klienta w ciągu 10 dni roboczych przesyłką zwykłą (koszt 10 zł) lub 3 dni roboczych przesyłką ekspresową (koszt 45 zł). Komputery wysyłamy tylko przesyłką ekspresową w ciągu 5 dni roboczych (koszt 30-100 zł w zależności od wielkości i wagi - kurier firmy SERVISCO). Płatności dokonuje się przy odbiorze przesyłki. Jeżeli zakup nie spełnia państwa wymagań istnieje możliwość zwrotu w terminie 10 dni od daty zakupu.

SPRZEDAŻ RATALNA

TYLKO WOJEWÓDZTWO MAZOWIECKIE

Dwa dokumenty tożsamości + zaświadczenie o stałym dochodzie, minimum 535zł + rata, pierwsza wpłata 5%, zawarcie umowy - klient 100zł, sprzedawca 50zł, w skali roku.

Czcionki

Arial, Times i co jeszcze...

Czcionki są wszędzie. Nawet ten tekst, który teraz czytasz, jest wydrukowany przy użyciu czcionki. Windows, kiedy musi wyświetlić tekst na ekranie albo wydrukować go, używa czcionek (inaczej fontów) do określenia jego wyglądu. Każda czcionka posiada nazwę, która odróżnia ją od innych, np. Times New Roman czy Arial. Używanie różnych fontów w dokumencie sprawia, że łatwiej jest wyróżnić pewne jego fragmenty. Na przykład, Times New Roman powoduje, że tekst wygląda bardzo formalnie, natomiast Comic Sans MS jest zdecydowanie mniej oficjalny.

Windows jest w zasadzie zdolny wyświetlać i używać trzech rodzajów czcionek. Pierwszy z nich nazywa się fontem rastrowym lub bitmapowym. Są one przechowywane na dysku lub w pamięci jako siatka punktów, co oznacza, że mogą być wyświetlane bardzo



Używanie różnych czcionek jest w stanie zmienić każdy tekst i nadać mu nowego charakteru.

naprawdę wyglądać. Dosty często zdarza się, że użytkownicy muszą wielokrotnie zmieniać fonty w edytorze tekstu, zanim znajdą coś, co ich zadowoli. Jest jednak sposób na uproszczenie tej czynności. Czcionki są przechowywane na dysku komputera w folderze C:\Windows\Fonts. Jeżeli chcesz, możesz przejrzeć jego zawartość za pomocą Eksploratora Windows, jednak najodpowiedniejszym miejscem do oglądania fontów jest Panel Sterowania.

Wciśnij przycisk Start, przejdź do Ustawień, a następnie wybierz Panel Sterowania. W oknie, które się pojawi, kliknij podwójnie na ikonę czcionki, a otworzy się ich przeglądarka. Czcionki z niebieskimi ikonami są typu TrueType, natomiast wszystkie, obok których stoi czerwony znaczek, są rastrowe.

Kiedy okaże się, że Windows nagle zaczął działać strasznie powoli, warto spróbować skasować część z zainstalowanych czcionek.

Aby obejrzeć czcionkę, kliknij podwójnie na jej nazwę, a otworzy się okno, w którym znajdziesz informacje o autorach tego fontu oraz kilka linijek przykładowego tekstu, napisanego przy pomocy różnych wielkości pisma. Jest to najszybszy sposób na zapoznanie się z czcionkami.

Jeżeli już jesteśmy na etapie wybierania czcionek, warto wspomnieć o sytuacji, kiedy Twój dokument będzie musiał być wymieniany i oglądany przez wiele osób albo opublikowany na stronach WWW. Bardzo dobrym pomysłem w takiej sytuacji jest używanie tylko takich czcionek, które wszyscy zainteresowani będą posiadali. W przeciwnym wypadku dokument nie będzie wyglądał tak, jak sobie tego życzysz, na innych komputerach. Do publikacji na stronach internetowych Microsoft zaleca stosowanie tylko czcionek z następującej listy: Andale Mono, Webdings, Trebuchet MS, Georgia, Verdana, Comic Sans MS, Impact, Arial, Courier New oraz Times New Roman. Można się spodziewać, że te kroje pisma znajdą się na każdej maszynie z zainstalowaną kopią Windows.

Kolejną istotną funkcją przy wybieraniu czcionek jest możliwość przeglądania podobieństw pomiędzy różnymi fontami. W przeglądarce czcionek wybierz tę, która Cię interesuje, a następnie kliknij na przycisk Podobieństwo. Wyświetli to listę innych krojów, które swoim wyglądem przypominają ten, który wybrałeś. Opcja ta jest przydatna, kiedy chcesz wybrać font znajdujący się na wszystkich komputerach, a będący podobny do tego, który najbardziej Ci się podoba.

Porady Windows

Wyglądanie czcionek

Aby uzyskać lepszy wygląd czcionek na ekranie, otwórz Właściwości Ekranu i wybierz zakładkę Efekty. Następnie zaznacz opcję: Wyglądaj krawędzie czcionek ekranowych.

Tylko TrueType

Aby używać w programach wyłącznie czcionek TrueType, kliknij na menu Widok w oknie z fontami i wybierz Opcje Folderu. W oknie, które się pojawi, przejdź do zakładki Czcionki TrueType. Zaznacz opcję W programach pokazuj tylko czcionki TrueType i wciśnij przycisk OK.

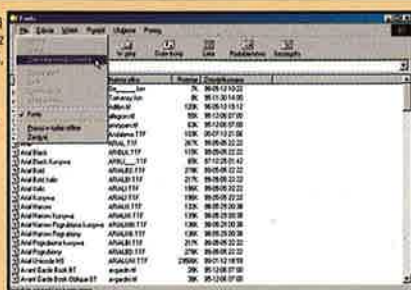
Zwiększ rozmiar

Jeżeli wielkość tekstu jest dla Ciebie zbyt mała, to zapewne ciągle masz problemy z rozczytaniem się w Windows. Można temu zaradzić. Windows 98 posiada opcję zmiany standardowej czcionki ekranowej z małej na dużą. Na pustym pulpicie kliknij prawym przyciskiem i wybierz Właściwości. Przejdź do zakładki Ustawienia, a następnie kliknij na Zaawansowane. W części Rozmiar Czcionki wybierz Duże czcionki lub Inne. Kiedy wpiszesz Inne, będziesz mógł dokładnie dostosować rozmiar czcionki do interesującej Cię wielkości. Kliknij OK, aby potwierdzić zmiany.

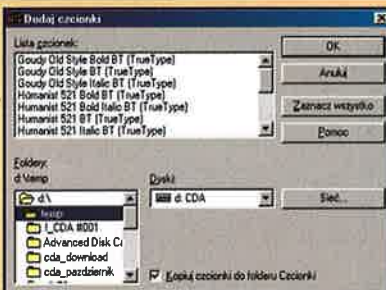
Jak to zrobić

Instalowanie czcionek

Darmowe czcionki są często dostarczane z różnymi programami, a w Internecie aż się od nich roi. Aby je zainstalować, trzeba wykonać te proste kroki...



1. Kliknij przycisk Start, przejdź do Ustawień, a następnie uruchom Panel Sterowania. Otworzy się okno przeglądarki czcionek, w którym zobaczysz wszystkie zainstalowane fonty. Z menu Plik wybierz Zainstaluj nową czcionkę...



2. Znajdź na dysku czcionki, które chcesz zainstalować, i zaznacz je w okienku, kliknij OK. To wszystko, co trzeba zrobić! Będziesz mógł teraz używać nowych fontów we wszystkich programach.

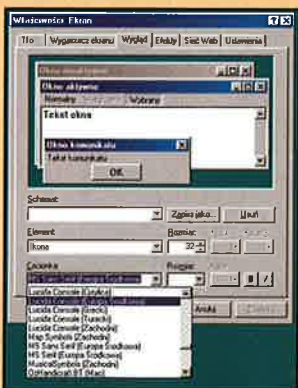
Jak to zrobić

Zmienić fonty systemowe

Istnieje możliwość zmiany czcionek, które Windows wykorzystuje w skrótach i na pasku zadań. Oto sposób, jak to zrobić.



1 Otwórz Panel Sterowania, wykorzystując menu Start i przechodząc do Ustawień. Następnie kliknij na ikonę Ekran.



2 W oknie, które się pojawi, przejdź do zakładki Wygląd. Na liście Element wybierz Ikona, aby zmienić czcionkę skrótów. Aby powrócić do oryginalnych ustawień, wybierz schemat Standardowy Windows.

Zarządzanie czcionkami

Kiedy zaczniesz przeglądać kolekcję swoich czcionek, przekonasz się, że posiadasz wiele plików o bardzo podobnych nazwach. Na przykład, posiadasz prawdopodobnie fonty Arial, Arial Bold i Arial Italic. Istnieje całkiem dobre wytłumaczenie tej sytuacji: jak zapewne wiesz, czcionki TrueType, takie jak Arial, mogą posiadać swoje odmiany w wersjach

pogrubionej (bold) lub pisanej kursywą (italic). Jest to podstawowa funkcja każdego z edytorów tekstu. Windows próbuje czasami odgadnąć, jak powinna wyglądać na przykład pogrubiona odmiana Ariala, jednak jeżeli posiadasz czcionkę o nazwie Arial Bold lub Arial Pogrubiony, wtedy system nie będzie musiał zgadywać - po prostu użyje konkretnego fontu.

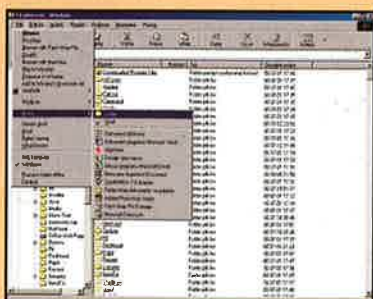
Jak to zrobić

Odinstalować fonty

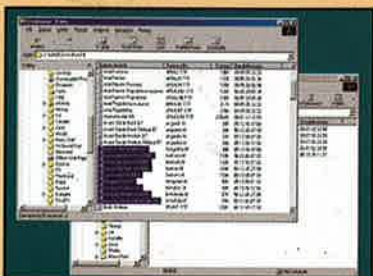
Jak już wspomnieliśmy, utrzymywanie nadmiernej liczby zainstalowanych czcionek może znacznie obniżyć wydajność całego systemu. Lepszym rozwiązaniem od kasowania rzadko używanych krojów jest przeniesienie ich w inne miejsce. Będzie wtedy można odzyskać, jeżeli byłyby jeszcze kiedyś potrzebne.



1 Otwórz Eksplorator Windows. Możesz w tym celu posłużyć się menu Start albo wcisnąć kombinację Klawisz Windows + E.



2 Przejdź teraz do folderu C:\Windows. Otwórz go, a następnie wybierz nowy. Z menu, które się pojawi i wybierz Folder. Stwórz nowy folder o nazwie Fonty 2.



3 Otwórz jeszcze jedną kopię Eksploratora, a następnie folder C:\Windows\Fonts. Używając prawego przycisku, przeciągnij wszystkie fonty, których nie potrzebujesz. Po upuszczeniu ich do nowego folderu pojawi się menu, z którego wybierz Move.



4 Aby ponownie mieć dostęp do czcionki, po prostu przenieś ją z powrotem do folderu C:\Windows\Fonts z naszego Fonty 2. To naprawdę nie może być prostsze!

Jak to zrobić

Dodać specjalne znaki

Jeżeli używasz edytora tekstu nieco częściej, pewnie spotkałeś się już z sytuacją, kiedy potrzeba wstawić do dokumentu jakiś nietypowy symbol, jak na przykład znaczek waluty Euro, a na klawiaturze nie znalazł się odpowiadający mu przycisk. Aby rozwiązać ten problem, musisz zapamiętać o klawiaturze i zamiast niej użyć programu Tablica Znaków.

Niektóre czcionki, jak Webdings i Windings, składają się wyłącznie z różnych dziwnych obrazków, które można wstawić bezpośrednio do dokumentu. Inne, bardziej standardowe fonty, takie jak Arial i Courier, także posiadają specjalne znaki, jak na przykład litery z akcentami. Aby wstawić tego typu znaki do dokumentu, musisz się posłużyć małym programem wbudowanym w Windows o nazwie Tablica Znaków.

Z menu Start wybierz Programy, Akcesoria, a następnie Narzędzia Systemowe. Powinna się tam znajdować ikona Tablicy Znaków. Kiedy program uruchomi się, wybierz czcionkę z podanej listy, a zobaczysz zbiór wszystkich dostępnych dla niej znaków. Zaznacz ten, który jest Ci potrzebny, a następnie wciśnij Wybierz. Znak pojawi się w polu tekstowym. Po wciśnięciu przycisku Kopiuj znak zostanie przeniesiony do schowka. Teraz, aby wstawić go do dokumentu, przejdź do edytora tekstu i z menu Edycja wybierz polecenie Wklej.



Program Tablica Znaków wyświetla wszystkie znaki danej czcionki, włącznie z tymi rzadko używanymi. Aby je zastosować, musisz zapamiętać o klawiaturze.

Windows, kiedy musi wyświetlić na ekranie tekst albo wydrukować pewną jego partię, używa czcionek do określenia jego wyglądu.

Posiadanie wielu czcionek do wyboru wydaje się bardzo kuszącą możliwością, jednak nie zawsze jest to najrozsądniejsze rozwiązanie. A to za sprawą faktu, że gdy Windows startuje, musi załadować wszystkie czcionki, znajdujące się w folderze C:\Windows\Fonts, do pamięci operacyjnej komputera. Dłatego im więcej fontów posiadasz, tym dłużej będzie trwało uruchamianie systemu i tym mniej wolnej pamięci zostanie do użytkowania. Kiedy okaże się, że Windows nagle zaczął działać strasznie powoli, warto spróbować skasować część z zainstalowanych czcionek. Zamiast usuwać je do Kosza, lepiej stworzyć osobny folder o nazwie na przykład Fonts1 i przenieść do niego rzadko używane fonty. W ten sposób będziesz mógł je odzyskać, jeżeli chciałbyś je jeszcze kiedyś zastosować. Zobacz do ramki, gdzie znajduje się dokładna instrukcja, jak to zrobić.

Oprac. Łukasz Nowak

Cyfrowe marzenia

Trzecia część poradnika dla komputerowych muzyków

Podróżując wraz z CD-Action do świata komputerowej muzyki, będziesz mógł urzeczywistnić swoje cyfrowe marzenia.



Przez ostatnie dwa miesiące pokazywaliśmy, jak od podstaw stworzyć odrobinę muzyki, używając do tego jedynie komputera i kilku niedrogich dodatków. W ostatniej części tego cyklu pokazemy, co można osiągnąć po zainwestowaniu większej ilości naszych ciężko zarobionych pieniędzy w oprogramowanie muzyczne, będące przemysłowym standardem.

Ale dlaczego od razu wydawać więcej pieniędzy? Nikt nie trzyma Ci pistoletu przy głowie, więc jeśli w pełni satysfakcjonuje Cię oprogramowanie, któ-

re posiadasz, zostań przy nim. Jeśli, z drugiej strony, słyszałeś o programach takich jak Cubase VST i Cakewalk i chciałybyś przyjrzeć się im bliżej, czytaj dalej.

Proste sekwencery MIDI dostarczane są z kartami dźwiękowymi. Są one wystarczające dla potrzeb pierwszych prób komponowania muzyki, ale jeśli poważnie myślisz o edycji MIDI i nagrywaniu muzyki, pakiety takie jak Digital Orchestrator nie będą miały w sobie wystarczająco dużo mocy, by zrealizować Twoją wizję.

Współczesne duże pakiety sekwencerów, takie jak Cubase VST, posiadają funkcje i możliwości, za które komercyjne studia zapłaciłyby wiele tysięcy dolarów. Ale teraz można je kupić za ("tylko") 450 USD. Pakiet Cubase VST umożliwia wykonanie w jednym programie wszystkich zadań, począwszy od prostych sekwencji MIDI aż do ostatecznego miksowania i postprodukcji.

Wciśnij przycisk nagrywania, poczekaj na odliczanie i rozpocznij swój występ.

Aby wydobyć maksimum efektywności w tworzeniu sekwencji MIDI, potrzebne będą dodatkowe instrumenty muzyczne pod postacią klawiatur i modułów syntezy. Syntezy zawarte w kartach dźwiękowych są OK, jeśli chce się dodać trochę starego brzmienia tu i tam, ale jeśli potrzebne są naprawdę realistyczne i potężne brzmienia, nieodzowne są dodatkowe urządzenia MIDI. Dokładniej mówiąc, dobre do wszystkich zastosowań syntezy MIDI są bezcenne, ale należy się również rozejrzeć za dedykowanymi generatorami dźwięków, tworzącymi szczególnie ważne dla Ciebie dźwięki. Istnieją wyspecjalizowane moduły generujące dźwięki takie jak organy, fortepian, bas i instrumenty smyczkowe. Masz teraz idealną wymówkę do tego, aby pokręcić się po okolicznych centrach handlowych i podrażnić trochę sprzedawców, prosząc o wypróbowanie każdego syntezyatora w sklepie.

Krok po kroku

Miksowanie

Oto szybki kurs dwukrokowego miksowania. Zanim będzie możliwe zmiksowanie wszystkich ścieżek do pliku stereofonicznego, trzeba przekonwertować wszystkie ścieżki MIDI na audio. Po zakończeniu można zapisać plik wynikowy bezpośrednio na Audio CD.



1 Utwórz nową ścieżkę audio w dodatkowym kanale audio. Kliknij Solo i włącz pierwszą ścieżkę MIDI, która ma zostać poddana konwersji.



2 Wywołaj systemowy mikser dźwięku i wybierz źródło dźwięku. W tym przypadku będzie to znajdujące się na karcie dźwiękowej MIDI.



3 Następnie kliknij Record i pozwól, aby grała muzyka. Przed odwołaniem wycisz ścieżkę, którą skonwertowałeś, i wysłuchaj nowej wersji audio utworu.

Pokażemy teraz wszystkie kroki, jakie są potrzebne do stworzenia dopracowanej ścieżki przy użyciu programu Cubase VST. Jeśli Cubase nie jest programem, który wybrałeś, nie musisz się martwić. Podstawy pracy z programem oraz wiele operacji znajduje zastosowanie także w innych programach, takich jak Cakewalk i Logic Audio.

Cubase stale zwiększał swoją pozycję na rynku komputerowych sekwencerów i teraz tkwi mocno na szczycie. Powodem takiej sytuacji jest to, że Cubase VST jest łatwy w użyciu, ma rozsądną cenę, dobrą obsługę i zawiera mnóstwo dodatkowych funkcji; mało tego - wygląda totalnie odłotowo. Jeśli więc planujesz wydać trochę gotówki na sekwencer najwyższej klasy, zrobiłbyś duży błąd, gdybyś nie dołączył do rosnącego grona użytkowników programu Cubase. Wystarczy spojrzeć do ramki zawierającej zasoby sieciowe, a od razu widać, jak dobra jest obsługa Cubase na całym świecie.

W zamian za swoje pieniądze otrzymujesz kompletne studio nagrań zawarte w jednym programie. Dzięki niemu możesz nagrywać ścieżki MIDI i dźwiękowe, dodawać efekty DSP, mikсовать i tworzyć postprodukcję. Wszystkich funkcji jest zbyt wiele, by móc je tutaj wyjaśnić lub tylko wymienić, więc skoncentrujemy się na kilku kluczowych procesach, przez które trzeba przejść.

Tworzymy utwór

Jak już to opisaliśmy w części pierwszej, pierwszym krokiem, jaki należy wykonać, jest utworzenie ścieżek MIDI. Lista ścieżek w Cubase jest bardzo podobna do list innych programów, więc nadaj nazwę ścieżce, przypisz do niej kanał MIDI

Zasoby

Cubase w sieci



Darmowe plug-iny do Cubase

URL: <http://www.sounduser.com/software/vst-plugs/p1.html>

Trudno jest się oprzeć władzy, gdy dostaje się coś za nic. Dokładnie tak jest na tej stronie, zawierającej masę darmowych plug-inów do Cubase czekających na ściągnięcie. No, dalej, wiesz, że musisz tam wejść...



Oficjalna strona domowa Cubase

URL: <http://www.steinberg.de>

Aby spojrzeć na wszystko, co związane jest z Cubase, z bardziej handlowej strony, sprawdź stronę oficjalną. Znajdziesz się tu kilka wymienionych tam nadchodzących wersji 5 programu Cubase, które zaostrzą Ci apetyt, jak również znaleźć tu można informacje o innych programach i sprzęcie firmy Steinberg.



Cubase Net

URL: <http://www.cubase.net>

Cubase Net jest zdecydowanie miejscem, w które trzeba zajrzeć, a które zawiera zasoby odnoszące się do Cubase. Pięknie zaprojektowane strony zawierają wszystko, począwszy od forum dyskusyjnego, a skończywszy na filmach zawierających wywiady z ludźmi ze świata biznesu muzycznego. Znajdziesz tu także linki do aktualizacji Cubase oraz stopy najnowszych wiadomości. Jeśli nie udało Ci się czegoś znaleźć, sprawdź tutaj.



Cubase Zone

URL: <http://www.synthzone.com/cubase.htm>

Cubase Zone jest obszerną kolekcją odsłyszanych się do programu Cubase, które podczas poszukiwań określonych informacji poprowadzą do określonej strony WWW.



Cubase Webbing

URL: <http://www.dlwinforce9.co.uk/webbing.html>

W sieci znajduje się mnóstwo stron WWW poświęconych programowi Cubase. Połączone są one w Cubase Webbing.



Club Cubase

URL: <http://www.clubcubase.com/>

Club Cubase jest jedną z najstarszych i najbardziej poważanych instytucji w wszystkich wymienionych. Członkostwo w stworzonym przez Olifa Gala i Julusa Marchanta klubie Cubase kosztuje tylko dziesięćnaście funtów rocznie. W zamian za to otrzymuje się gazetę i spore upusty przy zakupie produktów firmy Steinberg. Członkostwo staje się opcjonalne, gdy planuje się aktualizację oprogramowania i sprzętu, ale jeśli nawet nie jest się członkiem tego klubu, strona ta oferuje mnóstwo przydatnych informacji.

i określ, jaki instrument będzie z nią związany. Teraz już tylko od Twojego geniuszu twórczego zależeć będzie, jak poradzisz sobie z procesem tworzenia dobrego utworu.

Gdy już stworzysz swoją kompozycję, dodaj ścieżkę audio, klikając dwukrotnie na liście i zmieniając typ ścieżki na audio. Ponownie nadaj ścieżce nazwę. Kolumna typu ścieżki jest trzecią od lewej w oknie aranżacji. Wystarczy kliknąć na tę kolumnę i wybrać z rozwijalnego menu pozycję Audio track.

Następnie w kolumnie Właściwości ścieżki, znajdującej się całkowicie po lewej stronie okna, kliknij Enable. Cubase poprosi o określenie folderu, w którym przechowywane będą wszystkie dane

utworu. Po określeniu tego folderu będzie już można rozpocząć nagrywanie ścieżek dźwiękowych. Teraz zastanów się, z jakiego źródła nagrywany będzie dźwięk. Nie jest to określone w Cubase, więc uruchom swój standardowy mikser i przełącz go do trybu nagrywania. Można teraz wybrać, które źródło dźwięku mapowane będzie na wejściowe. Wybór może być różny, ale najbardziej popularne źródła nagrywania dźwięku to Mikrofon i Line-in. Ustawienie Mikrofon przydatne jest tylko wtedy, gdy do karty dźwiękowej podłączony jest mikrofon dobrej jakości. Najlepiej rozwiązanie to wybranie Line-in, ponieważ możliwe jest wtedy podłączenie wyjścia z windy i użycie standardowego mikrofonu do nagrywania.



4 Teraz z menu File wybierz opcję Export Audio i nadaj miksowi nazwę. Upewnij się, że wybrałeś plik "Stereo interleaved".



5 Po wykonaniu miksu wycisz wszystkie partie i wysłuchaj powstałego arcydzieła. Jeśli chcesz, wciąż możesz dodać jakieś "doszlifujące" efekty.



6 Dwukrotnie kliknij miks stereo, aby zobaczyć jego przebieg, i dodaj podgłoszenia i wyciszenia. Ten stereofoniczny plik może być wypalony bezpośrednio na Audio CD.

Gdy wszystko poprawnie ustawimy, nagrywanie audio jest prawie takie samo jak nagrywanie MIDI. Wystarczy wcisnąć przycisk nagrywania, poczekać na odliczenie i rozpocząć swój występ. Po zakończeniu wcisnąć przycisk stopu i poczekać, aż Cubase narysuje przebieg nagrania. Możesz oczywiście usunąć ścieżkę i powtarzać nagrywanie tak długo, aż uzyskasz pożądany rezultat. Gdy skończysz nagrywać, możesz przesuwać ścieżkę, ciąć ją i kopiować tak jak ścieżkę MIDI. Przy użyciu tej metody dodaj wszystkie potrzebne ścieżki audio, a powinieneś uzyskać prawie skończony utwór zawierający wokale, solówki gitarowe i chórki - tak jak w studiu nagrań.

Miksujemy

Jeśli użyłeś w utworze ścieżek MIDI, miksowanie składać się będzie z dwóch etapów. Najpierw trzeba zmiksować ścieżki MIDI do ścieżek audio. Aby to wykonać, należy ponownie odtwożyć się do miksera karty dźwiękowej i wybrać źródło MIDI, by miksować dźwięki z karty dźwiękowej. Jeśli miksowane dźwięki pochodzą z zewnętrznego miksera, jako źródło należy pozostawić Line-in.

Przejdź teraz do okna aranżacji i utwórz nową ścieżkę audio, do której miksowane będą ścieżki MIDI. W lewym górnym rogu kliknij przycisk Solo, a następnie przycisk Un-mute, by tylko jedna ścieżka MIDI była odtwarzana. Po wcisnięciu przycisku Record tylko ta ścieżka MIDI zapisana zostanie jako audio. Proces ten należy powtarzać tak długo, aż wszystkie ścieżki MIDI nie zostaną zapisane jako audio.

Gdy wszystkie ścieżki w oknie aranżacji będą już ścieżkami audio, można wykonać ostateczny mix. Pobaw się trochę kontrolkami Pan w oknie miksera audio i dodaj wszystkie dodatkowe efekty i EQ, jakie potrzeba. Gdy wszystko już brzmi tak jak należy, można wykonać ostateczny mix.

Ustaw lewy i prawy znacznik na początek i koniec utworu, a następnie z menu File wybierz opcję Export Audio file. Nadaj plikowi wynikowemu nazwę, kliknij przycisk Create File i poczekaj, aż Cubase zapisze plik stereo. Gdy operacja zostanie zakończona, będziesz mógł wyciszyć wszystkie kanały i odtworzyć tylko wynikowy plik stereo. Jeśli nie planujesz zastosować żadnej kompresji na pliku, praca została skończona. Utworzony plik WAV może być od razu wypalony na dysku CD jako ścieżka dźwiękowa i odtwarzany na dowolnym odtwarzaczu CD.

Utworzony plik WAV można bezpośrednio wypalić na CD.

W ramce zilustrowany jest cały proces miksowania do pliku. Mimo iż Cubase był naszym modelem, nie musisz obawiać się używać innych programów - inne sekwencery, takie jak Cakewalk i Logic Audio pracują w zadziwiająco podobny sposób. Wszystkie zaprojektowane były do tego, aby sprowadzić potęgę studia nagrań na pulpit komputera.

Kilka słów o plug-inach

Plug-iny są idealnym sposobem podrasowania sekwencera audio i MIDI, a w sieci znajduje się kilka naprawdę dobrych. Dobry zestaw dostarczony jest już z samym Cubase lub innym sekwencerem, ale te naprawdę wyśmienite dokupuje się osobno. Auto-Tune jest plug-inem, który koryguje wysokość głosu piosenkarza w czasie rzeczywistym, a to może być zbawienne w sytuacji, gdy artysta, z którym się pracuje nie jest ideałem. Jaki w tym haczyk? Kosztuje ponad 300 zielonych jelonków. Ale to i tak niewiele, bo plug-in Steinberga De-clicker kosztuje tyle, co sam Cubase.

Ponieważ ceny plug-inów są tak wysokie, musisz być naprawdę pewien, że będą robić to, czego rzeczywiście potrzebujesz. Przejrzyj też strony WWW zawierające darmowe plug-iny, bo może tam znaleźć się te, które wykonają to samo zadanie prawie tak samo dobrze. Jeśli nic nie znalazłeś, ściągnij wersję demo komercyjnego plug-ina i upewnij się, że jest on naprawdę tak dobry, na jaki wygląda.

Oprac. Krzysztof Kruszyński



Najpopularniejszy jak na razie sekwencer Cubase VST ma wszystko, co potrzeba, a jest tego mnóstwo.

Plug-iny

Plug'n'play

Do dowolnego sekwencera można dodać mnóstwo plug-inów, aby polepszyć jego możliwości o dodatkowe funkcje, począwszy od zwyczajnych, a skończywszy na ezoterycznych.



1. Z menu Audio wybierz VST Send Effects i uaktywnij plug-in, klikając pomarańczowy wskaźnik zasilania. Przeciągnij Master level powyżej znacznika znajdującego się na godzinie 12.



2. Kliknij Edit, aby dostosować ustawienia plug-inu, albo wybierz jedno z gotowych ustawień. Nie obawiaj się stosować bardziej ekstremalnych ustawień niż jest to teoretycznie możliwe, bo wyniki mogą być interesujące.

Słówka

Wyjaśniamy żargon

Wciąż nie wiesz, o co chodzi? Pozwól, że Cię oświecimy i wyjaśnimy kilka pojęć.

Okno aranżacji

W programie Cubase jest to główne okno, w którym wszystko się dzieje. Jest to ekran, który pojawia się po uruchomieniu programu. Znajduje się tu lista ścieżek i wszystkie partie instrumentalne.

Opóźnienie

Jest to czas, w jakim karta dźwiękowa przetwarza dźwięk i wysyła go w drogę powrotną. Wysoka wartość powoduje, że podczas wykorzystywania bezpośredniego monitorowania, opóźnienie staje się zauważalne.

Edycja kluczy

Edycję kluczy wykonuje się za każdym razem, gdy poddaje się nuty edycji. Dwukrotnie kliknij na partii instrumentalnej, a otworzy się okno Key Editor (Edytor kluczy). Przypomina on trochę fortepian i pokazane jest w nim każde wystąpienie nuty w danej partii. Ten edytor najodpowiedniejszy jest do usuwania drobnych, nieuniknionych pomyłek.

Edycja nut

Jeśli wolisz bardziej tradycyjne przedstawienie nut na pięciolinii, to ten typ edycji (Score Edit) jest właśnie dla Ciebie. W edytorze tym widać od razu, czy stworzone partie możliwe są do zagrania przez prawdziwy instrument. Można też wydrukować nuty na pięciolinii.

Transport

Okno Transport zawiera przyciski sterujące, które swoim stylem przypominają przyciski magnetofonu, a którymi poruszać się można po swojej aranżacji i uruchamiać tryb nagrywania. Zawarte są tu również informacje o czasie, tempie i pozycji w utworze.

Multirecord

Multirecord umożliwia nagrywanie z wielu źródeł dźwięku, lub MIDI w tym samym czasie i na różnych ścieżkach tak jak w magnetofonach wielościeżkowych.

Preroll

Jest to okres czasu, w trakcie którego słychać uderzenia metronomu, po którym "taśma" z naszym utworem zaczyna się obracać.

Miksowanie

Jest to proces polegający na zamianie wszystkich partii w partie audio, a następnie na połączeniu ich wszystkich w jeden stereofoniczny plik WAV.

Edycja nieniszcząca

Robi dokładnie to, co oznacza. Pliki audio można w programie Cubase dowolnie obrabiać, jak tego dusza zapagnie, a plik oryginalny i tak nie ulegnie zmianie.



3. W oknie Audio Mixer kliknij przycisk FX, aby odwołać się do ustawień kanału i uaktywnij dla niego wybrany efekt, klikając pomarańczowy przycisk, a następnie określ pokrętką poziom.

lovesong



music maker generation 5

Tworzenie muzyki i wideoklipów.
Podaruj swojej dziewczynie piosenkę.
Przecież stworzyłeś ją właśnie dla Niej.

- >> 32 ścieżki audio i wideo
- >> Programowalny analogowy syntezator i automat perkusyjny
- >> Miksowanie, filtrowanie i inne efekty
- >> Przeszukiwanie dźwięków w Internecie
- >> Sesje zespołowe przez Internet
- >> 2600 dźwięków i plików wideo na 3 CD

creative entertainment



ready to explore

CODA ul. Jowisza 8, 01-958 Warszawa, tel./fax: +48 22 864 7824, www.coda.com.pl

www.magix.com

Przeinstalowanie Windows

Każdego to musi spotkać

Wszyscy musimy to robić prędzej czy później - pokażemy jak radzić sobie, gdy zdarzy się nieuniknione.

Jedyną pewną rzeczą w życiu komputera jest to, że prędzej czy później będzie trzeba przeinstalować w nim system Windows. Dla pracownika pomocy technicznej jest to ulubione rozwiązanie, a dla Twojego powolnego, pełnego błędów komputera jest to ostateczna metoda oczyszczenia. Przeinstalowanie może jednak rozwiązać wszystkie problemy. Najprawdopodobniej, ponieważ mówimy najprawdopodobniej, ponieważ istnieją dwie metody przeinstalowania systemu Windows. Pierwszy polega na ponownym zainstalowaniu systemu na już istniejącym - oznacza to, że wszystkie dane w komputerze pozostaną nietknięte. Windows wymieni większość plików na ich oryginalne kopie (będziesz bardzo zdziwiony, widząc ile z nich zostało uaktualnionych podczas instalowania nowych programów), ale rejestr systemu i inne kluczowe pliki pozostaną nietknięte. Ponieważ teoretycznie żaden z programów nie został naruszony, rozwiązanie to może nie dać żadnych efektów. Często te przerażające błędy, które zmusiły Cię do przeinstalowania Windows, w wyniku całej

go procesu pozostaną nie naprawione. System również nie zostanie uprzątnięty, więc opasły folder Windows i przerosnięty Rejestr pozostanie taki, jaki był wcześniej.

Zabieramy się do pracy

Jeśli chcesz być pewien, że programy zostaną naprawione lub jeśli masz już dość i chcesz mieć system, który szybko się uruchamia i pędzi przez kolejne zadania bez wcześniejszego przegrywania się przez dysk twardego, to istnieje drugie rozwiązanie. Polega ono na wyczyszczeniu dysku twardego i zainstalowaniu systemu Windows od zera.

Nie jest to takie straszne, na jakie wygląda, ale nie sięgaj jeszcze po polecenie Format. Zanim w ogóle zaczniesz się cokolwiek robić, należy rozważyć kilka kwestii. Jak stara jest instalacja Windows? Jeśli ma już ponad 12 miesięcy i instalowałeś każde demo, które zostało wydane, to całkowite przeinstalowanie jest zalecane - komputer jest już bardziej spuchnięty niż alergik pogryziony przez szerszenie. Jeśli jednak sporadycznie dodawałeś lub usuwałeś programy ze swojego PC, a zaistniały problem nie ma oczywistego rozwiązania, spróbuj najpierw zainstalować system na już istniejącym. Zajmie to tylko pół godziny, a może oszczędzić późniejszego zamieszania.

Inną rzeczą, którą należy rozważyć jest fakt, że rozmawiamy o całkowitym wyczyszczeniu twardego dysku. Jeśli jest on podzielony na partycje i



Przed próbą instalowania systemu Windows upewnij się, że numer seryjny jest pod ręką - bez niego się nie uda. Powinien znajdować się w instrukcji, którą trzymasz w bezpiecznym miejscu, prawda?

Internet

Chcesz więcej?

Nie ma na rynku książek, które dotyczyłyby konkretnie przeinstalowania Windows, więc zamiast tego zagłębiliśmy się w sieć, aby wyciągnąć kilka wartościowych informacji.

Odkryj, w jaki sposób używać przełączników, aby ominąć część procesu instalacji.

www.worldowindows.com/w98t-in.html

Jak zainstalować Windows 98 na czystym twardym dysku bez formatowania go:

<http://hometown.aol.com/EasyWin98/setup98a.htm>

FAQ dla wszystkich, którzy chcą poznać różnicę pomiędzy Win 95 a 98:

www.microsoft.com/insider/windows98/articles/faq2k.htm

Jak zainstalować Windows 95 z dysku twardego:

<http://support.microsoft.com/support/kb/articles/q169/5/01.asp>

Instalacja zaktualizowanej wersji systemu Windows na nowym dysku twardym:

www.duxcw.com/digest/Howto/software/windows/upgrade/intro.htm

Opis procesu instalacji Windows 98:

<http://support.microsoft.com/support/kb/articles/Q188/8/81.ASP>

FAQ firmy Microsoft dotyczące instalacji Win 98:

www.microsoft.com/windows98/support/faq/SUPFAQInstall.asp

Jak zainstalować Windows 98 - wskazówki i sugestie:

<http://support.microsoft.com/support/kb/articles/Q199/8/81.ASP>

Przegląd procesu instalacji:

www.spire-inc.com/home/ilearn_time.htm

Obszerny przewodnik instalacji Windows:

<http://kitap.ankara.edu.tr/0789715104/index.htm>

Porady

Kopia zapasowa

Perspektywa uruchomienia na nowo i zainstalowania systemu Windows od podstaw jest może kusząca. Weź jednak pod uwagę, że dysk twardego będzie całkowicie wyczyszczony. Po sformatowaniu nie będzie na nim absolutnie niczego, co można by kiedykolwiek odzyskać.

Mając to na uwadze, nie próbuj przeinstalowywać w ten sposób systemu Windows, dopóki wszystkie ważne pliki i ustawienia nie zostaną zachowane w bezpiecznym miejscu. Jeśli jesteś w posiadaniu stacji dyskieta, jednego dysku twardego i setek megabajtów danych do zachowania, zalecamy odłożenie tej czynności do czasu, kiedy będziesz miał lepszą możliwość zapisu nośników wymiennych, np. dzięki napędowi Zip. Alternatywą są setki dyskieta i brak czasu w weekend. Gdy przygotujesz już nośniki wymienne, uciechy Cię fakt, że jedyną narzędzie potrzebne do wykonania kopii zapasowej jest częścią systemu Windows, nazywa się Kopia zapasowa i znajduje się w menu Start -> Programy -> Akcesoria -> Narzędzia systemowe. Jeśli go tam nie ma, można je zainstalować przy użyciu opcji Dodaj/Usuń programy z Panelu sterowania - przejdź na kartę Instalator systemu Windows i kliknij dwukrotnie pozycję Narzędzia systemowe. Narzędzie to jest niewiarygodnie proste w obsłudze. Kompresuje kopie zapasowe na pliki trochę mniejsze, a potem może być użyte do ich odzyskania.

trzymasz wszystkie dokumenty, ustawienia internetowe, patche i inne ważne pliki na innej partycji niż Windows, nie powinieneś się zbytnio martwić (mimo tego wciąż zalecamy zrobić kopie zapasowe danych na dyskietkach). Jeśli nie, przed podjęciem jakichkolwiek działań, przeczytaj ramkę "Kopia zapasowa".

Bądź przygotowany

Jest to motto, którego powinieneś się cały czas trzymać. Zanim będziesz kontynuować, upewnij się, że masz następujące rzeczy pod ręką. Po pierwsze, dyski na kopie zapasowe. Jeśli są to dyskietki, będziesz musiał mieć ich w pogotowiu setki - może nadszedł czas na zakup napędu Zip. Po drugie, potrzebny będzie dysk CD systemu Windows i numer seryjny (znaleźć go można na instrukcji). Jeśli posiadasz przez Ciebie płytę CD systemu Windows jest wersją aktualizacyjną, będziesz potrzebować wcześniejszy dysk, aby udowodnić, że grasz fair i produkt jest legalny. Zalecamy również sprawdzić czy wszystkie płytki instalacyjne programów (i ich numery seryjne) są pod ręką. Warto także zapisać wszystkie ustawienia dostępu do Internetu.

Rozpoczynamy...

Jeśli jesteś już gotowy, czas sformatować dysk twardy. Zanim to jednak zrobisz, dla czego by nie podzielić go od razu na partycje? Wszystko, czego potrzebujesz wbudowane jest w Windows i ma postać programu FDISK, więc jeśli masz dysk 4Gb lub

większy, dobrze jest utworzyć przynajmniej jedną dodatkową partycję, oddzieloną od systemu Windows, na której przechowywane będą wszystkie dane. Jeśli coś złego stanie się z dyskiem C:, większą szansę na przetrwanie mają dane znajdujące się na innej partycji. Po podzieleniu dysku i sformatowaniu go, uruchom program instalacyjny Windows i dealektuj się dziewiczą instalacją systemu Windows. Nie śpiesz się i zainstaluj najnowsze sterowniki urządzeń, a potem bądź bardziej zdecydowany w tym, jakie gry i aplikacje umieścić na swoim czyściutkim komputerze.

Na zakończenie możesz pomyśleć o zainwestowaniu w oprogramowanie do tworzenia obrazów dysków (w ramce "Najlepsze programy wspomagające instalację Windows" polecamy kilka programów). Pomogą one zrobić zdjęcie nowego systemu i zapiszą je na innej partycji, dyskietce czy dysku CD. Zysk jest podwójny: nie trzeba majstrować przy konfiguracji Windows, aby wyglądał tak jak powinien, więc oszczędza się kilka godzin. Skopiowanie obrazu dysku na dysk twardy jest procesem znacznie szybszym niż składający się z sześciu kroków proces opisany poniżej.

Oprac. Krzysztof Kruszyński

Aplikacje

Najlepsze programy wspomagające instalację Windows

Kopia zapasowa
www.microsoft.com

Program jest częścią samego systemu i dostępny jest po przełączeniu się na kartę Instalator systemu Windows w Dodaj/Usuń programy. Dwukrotnie kliknij pozycję Narzędzia systemowe.

Express Assist
www.ajsystems.com/oexhome.html

Dopóki firma Microsoft nie przedstawi swojego sposobu na wykonanie kopii zapasowej e-maili i innych ustawień programu Outlook Express, będzie o tego potrzebne oprogramowanie innych firm. Ten program, będący na 15-dniowym okresie próbnym, wykona to zadanie, a jego rejestracja kosztuje jedynie 29.99 dolarów.

Dysk startowy Win 95
www.fixwindows.com/howto/cdboot.htm

Windows 95 nie może utworzyć dysku startowego zawierającego sterowniki napędu CD-ROM. Na tej stronie znajduje się niezły przewodnik. Możliwe jest także ściągnięcie materiałów ułatwiających użytkownikom Windows 98 utworzenie dysku startowego zawierającego wszystko, co potrzebne jest do uzyskania dostępu do dysku CD-ROM (na którym jest instalator Windows po sformatowaniu dysku twardego).

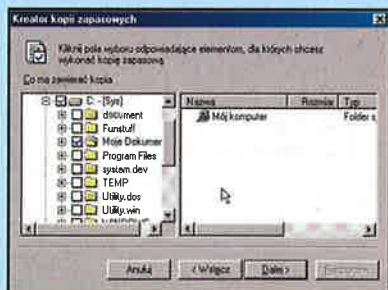
Drive Image
www.powerquest.com

Po przeinstalowaniu systemu Windows, najnowszych wersji sterowników i najważniejszych aplikacji, możesz w przyszłości zaoszczędzić czas, zapisując obraz idealnej konfiguracji komputera na zapisowej partycji lub napędzie wymiennym.

Norton Ghost
www.symantec.com

Jeśli jesteś fanem programów Petera Nortona, możesz wybrać program Norton Ghost zamiast Drive Image - obydwa robią w większości to samo.

Proces przeinstalowania



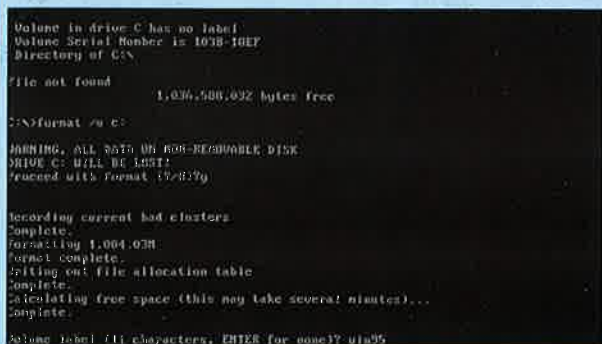
1 Najpierw zachowaj wszystkie dokumenty z folderu Moje dokumenty. Umieść również wszystkie aktualizacje i patche w jednym katalogu. Na koniec wyeksportuj wszystkie Ubbione i cookies z przeglądarki WWW do wygodnego miejsca, zrób kopie zapasowe e-maili przy użyciu Express Assist (patrz ramka) i uruchom Kopię zapasową, aby zapisać to wszystko na innej partycji lub napędzie dysków wymiennych.



2 Odnajdź dysk startowy - jeśli używasz Windows 95, upewnij się, że znajdują się na nim sterowniki dysku CD-ROM. Uruchom system z dyskietki startowej. Jeśli dysk twardy podzielony jest na partycje, przejdź do kroku czwartego. W przeciwnym wypadku wpisz fdisk i wcisnij [Enter]. Wcisnij [Y], jeśli zostaniesz spytany o obsługę dużych dysków. Gdy zakończysz, wcisnij [Esc].



3 Wcisnij [1], aby utworzyć partycję. Najpierw, utwórz pierwszą partycję dla systemu Windows (ponownie wcisnij [1]), a następnie jedną rozszerzoną partycję dla innych partycji (wcisnij [2]). Partycja pierwsza powinna zajmować przynajmniej połowę dostępnej przestrzeni dysku. Wcisnij [3], aby utworzyć inne partycje. Wróć do menu głównego i wcisnij [4], aby przejść do konfiguracji. Wyjdź z programu FDISK i uruchom komputer ponownie.



4 Gdy pojawi się znak zachęty A>, wpisz format /u c: i wcisnij [Enter]. Dysk uruchamiający zostanie sformatowany. Jeśli są jeszcze inne partycje do sformatowania, powtórz proces wpisując format /u [litera dysku]: dla każdej z nich. Następnie włóż dysk CD zawierający instalację Windows, przełącz się na napęd CD-ROM, wpisz setup, a następnie wcisnij [Enter].



5 Po tym jak instalator Windows uruchomi program ScanDisk, aby sprawdzić czy dysk nie zawiera błędów, wkroczysz w proces instalacji. Postępuj według instrukcji na ekranie - za każdym razem wybieraj opcję domyślną, choć możesz ominąć proces tworzenia dyskietek startowych. Windows kilka razy uruchomi komputer, ale w końcu znajdziesz się na nowym, błyszczącym pulpicie.



6 Na początku sprawdź czy wszystkie sterowniki ustawione są poprawnie. Następnie dostosuj Windows do swoich potrzeb, przeinstaluj najważniejsze aplikacje, skonfiguruj konto internetowe i przywróć dane z kopii zapasowych. Gotowe! Masz całkiem nową instalację Windows wolną od błędów i szybszą niż błyskawica.

Poznaj swojego Outlook-a

Pokoloruj swoje listy

Wysyłanie wiadomości jest kłopotliwe? CD-Action pokazuje, jak pilnować swoich kontaktów i przyozdabiać stare, szare e-maile obrazkami i kolorami.

Prawdopodobnie wysłałeś już mnóstwo e-maili i wielokrotnie, nawet o tym nie wiedząc, wpisywałeś uśmiechnięte twarzyczki takie jak :-). Nie jest to jednak jedyny sposób na zaakcentowanie swojej wypowiedzi. Odbiorca wiadomości nie jest w stanie usłyszeć tonu głosu, gdy opowiadasz dowcip, ani zobaczyć jak gestykulujesz. Dlatego też musisz być pewien, że wysławiasz się jasno i wszystko dokładnie opisujesz. Z drugiej jednak strony, mógłbyś pozwolić, aby komputer

pisać dużymi literami, ponieważ tekst pisany dużymi literami jest w sieci odpowiednikiem KRZYKU! Należy jeszcze pamiętać, że jeśli odbiorca wiadomości nie ma na swoim komputerze czcionki, która została użyta, nie będzie mógł jej

Tekst pisany dużymi literami jest w sieci odpowiednikiem KRZYKU!

zobaczyć. Dzięki przyciskowi Styl akapitu można wybrać jeden ze standardowych stylów HTML.

Podziel ją

W wiadomości można również wkleić obrazek lub dodać linię poziomą, aby podzielić stronę. Aby wstawić w tło obrazek, należy wybrać Format -> Tło -> Obraz (lub Kolor). Menu to umożliwia także dodanie w tło dźwięku. Jeśli podoba Ci się styl, który stworzyłeś, możesz zrobić z niego papeterię i wykorzystywać wielokrotnie. Jeśli akurat nie masz nastroju na artystyczną ekspresję, możesz wykorzystać setki zestawów papeterii dostępnych w sieci.

Wybierz Format -> Zastosuj papeterię, aby zobaczyć listę 10 ostatnio używanych papeterii lub wybierz opcję Więcej papeterii, która umożliwia wybór innej. Po wybraniu opcji Więcej papeterii pojawi się okno dialogowe przydatne w momencie, gdy papeteria zapisana jest w folderze innym niż C:\Program Files\Common Files\Microsoft Shared\Stationery. Można również stworzyć własną papeterię, używając przycisku Utwórz nową. Jeśli lubisz jasne kolory, a kolorowe ani-

Koszty

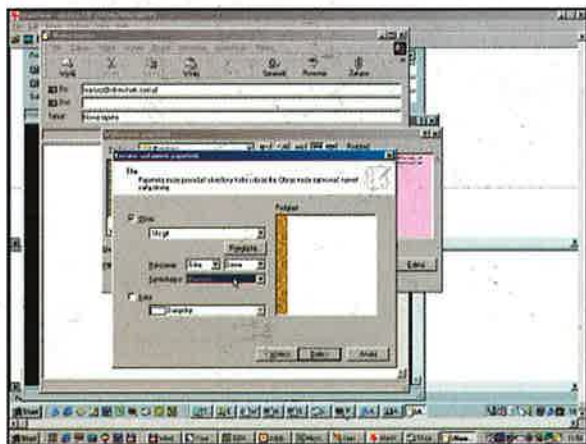
Łączyć się, czy nie?

Korzystanie z sieci jest kompromisem pomiędzy kosztami połączenia a miejscem na dysku. Nie trzeba wielokrotnie łączyć się, by uzyskać jakąś informację, ale można trzymać jej kopię na dysku. W tym momencie potrzebny jest jednak większy dysk. Jeśli nie płacisz za połączenie, możesz być w sieci cały czas i tam czytać grupy dyskusyjne, a na dysk kopiować tylko te, które chcesz. Wybierz Narzędzia -> Opcje -> Czytanie i pomyśl, czy nie zaznaczyć pola "Podczas przeglądania w okienku poglądu, automatycznie pobierz wiadomości". Po zaznaczeniu go, podczas przeglądania grup dyskusyjnych, wiadomości będą automatycznie pobierane. Jeśli to pole nie jest zaznaczone, wiadomości zostaną pobrane po wybraniu polecenia Synchronizacji.

macie nie są akurat pożądane w e-mailu, który zamierzasz wysłać do firmy zajmującej się doradztwem personalnym, wybierz opcję Bez papeterii.

Żar społeczności sieci

Gdy już odnajdziesz najlepszą papeterię, możesz ustawić ją jako domyślną, wybierając w głównym oknie Outlook Express z menu Narzędzia -> Opcje -> Redagowanie. Jeśli chcesz, użyj papeterii również w wiadomościach wysyłanych do grup dyskusyjnych, ale wcześniej będziesz musiał założyć azbestowy kombinizon. Jeśli nie jest to akurat grupa poświęcona papeteriom, możesz spłonąć w ogniu nienawiści wywołanym marnowaniem pasma, bo każdy, kto odczyta Twoją wiadomość, będzie musiał ściągnąć również wszystkie obrazki, które zostały w niej zawarte. Zachowaj więc papeterię na e-maile do osób, które docenią Twoją twórczość.

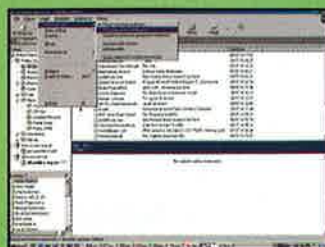


Kreator papeterii umożliwia wybranie obrazu tła oraz ustalenie sposobu, w jaki ma być rozmieszczony na stronie. Można również określić czcionkę, jej styl i kolor oraz odstępy w jakich ma być umieszczony tekst.

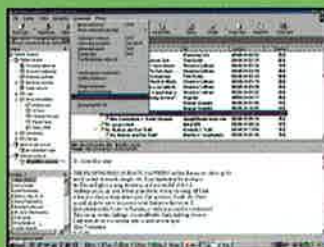
ułatwił Ci trochę życie i do zaakcentowania fragmentów tekstu możesz użyć pogrubienia i pochyleń. Nieprawdaż?

Powiesz jednak, że e-mail to tylko zwykły tekst. Wcale nie, Outlook Express i większość innych programów pocztowych, zamiast nudnego tekstu ASCII umożliwia wysyłanie tekstu sformatowanego, a nawet wiadomości HTML. Można pójść na całego i dodać kolory, tło, a nawet animacje. Gdy rozpoczynamy pisanie wiadomości, na pasku narzędzi możliwy jest wybór czcionki, rozmiaru tekstu i jego stylu oraz koloru. Tytuły mogą być pisane większą czcionką, ale nie należy wszystkiego

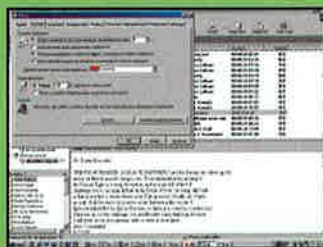
Kopiowanie grup dyskusyjnych



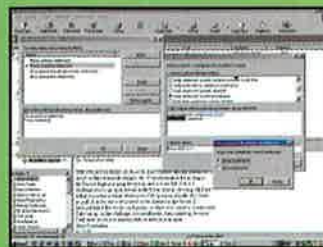
1 Po rozpoczęciu czytania grup dyskusyjnych, należy zastanowić się nad sposobem zarządzania nimi, w przeciwnym wypadku w ciągu kilku tygodni dysk twardy będzie pełen smieci. Wybierz Widok -> Widok bieżący -> Ukryj przeczytane wiadomości, a widoczne będą tylko te, które nie były czytane.



2 Wiadomości i odpowiedzi na nie grupowane są w konwersację, którą można zwinąć do jednej linii, klikając znak minusa. Jeśli dana konwersacja ma zostać zignorowana, wybierz Wiadomość -> Ignoruj konwersację, a następnie wybierz Widok -> Widok bieżący -> Ukryj przeczytane lub ignorowane wiadomości.



3 Aby śledzić interesujące wątki, zaznacz konwersację, którą chcesz czytać i wybierz Wiadomości -> Monitoruj konwersację. Znacznik okularów nie jest tak oczywisty, więc można otagować daną wiadomość, która wyróżniona zostanie kolorem. Wybierz Narzędzia -> Opcje -> Czytanie i wybierz kolor wyróżnienia.



4 Aby ukryć ignorowane wiadomości, ale nie te, które były ciekawe, potrzebny jest nowy widok. Wybierz Widok -> Widok bieżący -> Definiuj widoki, a następnie kliknij Nowy i w oknie nowego widoku zaznacz pozycję "Kiedy wiadomość została przeczytana". Następnie kliknij Pokaż/Ukryj i wybierz Pokaż wiadomości.

GRAPHICS
DVD
SOUND
CAMERAS
CD-RW

Digital music Internet
Home cinema Games

Uchwycić to, czego nie widać znad komputera



Przeżyj to sam. **Video Blaster WebCam Go Plus** to najnowszej generacji kamera internetowa z funkcją aparatu cyfrowego. Możesz zabrać ją wszędzie, gdzie tylko będziesz chciał. Obiektyw wysokiej jakości i funkcja opisywania zdjęć za pomocą notatek głosowych umożliwią robienie doskonałych fotografii, a dzięki 8 MB pamięci będziesz mógł zapisać ponad 150 kolorowych zdjęć. Zajrzyj na stronę www.europe.creative.com

CREATIVE
Live the experience
WWW.EUROPE.CREATIVE.COM



Creative Labs (Irl) Ltd., Przedstawicielstwo w Polsce, 02-708 Warszawa, ul. Bzowa 21;

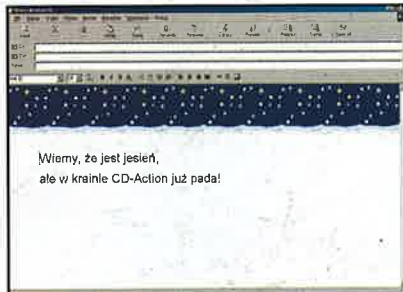
tel.: +22 853 02 66, fax: +22 843 22 83;

Bezpłatna infolinia 00800 353 1229, e-mail: info@creative.pl

Autoryzowani Dystrybutorzy:

AB S.A. (tel.: +71 32 40 500), ABC Data Sp. z o.o. (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12);
COMPUTER 2000 Polska Sp. z o.o. (tel. +22 547 92 00); JTT Computer S.A. (tel. +71 347 58 00).

Narzędzia -> Opcje -> Redagowanie umożliwia również dołączenie wizytówek do poczty wychodzącej. Dochodzi ona w pocście jako plik załącznika, który inni użytkownicy Outlooka mogą szybko dodać do swoich książek adresowych. Jeśli chcesz, aby szczegóły dotyczące Twojej osoby pokazywały się na dole wiadomości, możesz zamiast tego użyć podpisu (Narzędzia -> Opcje -> Podpisy). Najpierw, klikając przycisk Nowy, należy utworzyć nowy podpis, a następnie podać go edycji, wpisując tekst lub wybierając plik,



Wejść do Format -> Zastosuj papeterię, aby wybrać najodpowiedniejszą papeterię. Hm, ta jest bardzo okazjonalna...

którego zawartość zostanie załączona. Następnie należy określić, kiedy podpis ma zostać użyty. Kliknij Zaawansowane, jeśli chcesz używać innych podpisów dla różnych kont pocztowych i kont grup dyskusyjnych. Jeśli umieściłeś w podpisie informacje kontaktowe, prawdopodobnie nie będziesz chciał, aby pojawiały się one w wiadomościach wysyłanych do grup dyskusyjnych (nigdy nie wiesz, kto do Ciebie zadzwoni). Poza tym, podpisy oznaczają, że inni ludzie będą musieli wydać pieniądze, aby ściągnąć wiadomość oraz stracić miejsce na dysku twardym, aby ją przechować, więc nie przesadz.

Jeśli zaczynasz martwić się o to, kto może poznać Twoje informacje osobiste czytając pocztę, może powinienes zacząć używać identyfikatorów cyfrowych. Można ich użyć do podpisywania wiadomości, aby ludzie wiedzieli, że jesteś tym, za kogo się podajesz. Wiadomości można też szyfrować, aby tylko wybrane osoby mogły je odczytać.

Wiadomości z krypty

Ochrona poczty e-mail zajmuje tylko kilka minut i nie trzeba martwić się o przeliczenia matematyczne, które się za nią kryją. Cyfrowy identyfikator składa się z klucza publicznego, klucza prywatnego i cyfrowego podpisu. Podczas cyfrowego podpisywania wiadomości dodawany jest do nich cyfrowy podpis i klucz publiczny. Kombinacja cyfrowego podpisu i klucza publicznego nosi nazwę certyfikatu. Cyfrowy podpis umożliwia wysyłanie wiadomości, a klucz publiczny umożliwia innym szyfrowanie swoich wiadomości tak, abyś tylko Ty mógł je odczytać (do ich otwarcia używasz klucza prywatnego).

Outlook nie zawiera cyfrowych identyfikatorów - można je uzyskać z sieci, ze stron takich jak www.verisign.com/client/. Aby podpisać wiadomość, wybierz Narzędzia -> Podpisz cyfrowo. Jeśli chcesz zaszyfrować wiadomość, będzie do tego potrzebny cyfrowy identyfikator osoby, do której wysłana zostanie wiadomość - gdyby każdy mógł odszyfrować Twoje wiadomości przy użyciu klucza publicznego, nie były by one bezpieczne, ale jeśli zaszyfrujesz je przy użyciu klucza publicznego odbiorcy, wtedy tylko jego klucz prywatny będzie w stanie odszyfrować wiadomość. Outlook dodaje identyfikatory cyfrowe do książki adresowej w momencie przyjęcia wiadomości, więc do zaszyfrowania wiadomości wysyłanej do każdego, kto wcześniej napisał do Ciebie używając podpisu cyfrowego, wystarczy wybrać Narzędzia -> Szyfruj.

Internet

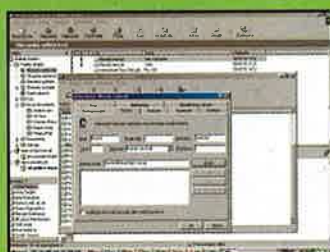
Zbiory papeterii

Nie ma potrzeby projektowania własnych papeterii, w sieci znajduje się ich mnóstwo. ActiveE Stationery (www.active-win.com/ie/stationery/index.shtml) jest odrobinę inny, ponieważ dodaje dynamiczny HTML do wiadomości - odsyłacze do plików w sieci Web, więc nie ma potrzeby ich ściągnięcia. Animated Stationery na stronie www.geocities.com/Area51/Starship/6926/index.html zawiera animacje South Park i Pokemon. Cloud Eight (www.thyndercloud.net/stationery/) posiada imponujący zestaw 700 papeterii. Strona papeterii Kenja (www.kenja.com/stationery/) nie jest zbyt zgrabna, ale również zawiera obszerną kolekcję. Jest ona częścią Web ringów Stationery Store (www.webring.org/cgi-bin/webring?ring=statstore;list), Stationery Creations (www.webring.org/cgi-bin/webring?ring=oe5stat&list) oraz I Love Stationery (www.webring.org/cgi-bin/webring?ring=stationery2;list), które można przejrzeć. Jeśli jednak chcesz być na bieżąco, zapisz się na grupę dyskusyjną microsoft.public.intexplorer.ie5.outlookexpress.stationery. Wszystkie pliki papeterii należy zapisywać w folderze C:\Program Files\CommonFiles\MicrosoftShared\Stationery\.

Gdy już masz wszystkie potrzebne informacje w książce adresowej, nie zapomnij uwzględnić Outlooka w kopii zapasowej. Pracując z Outlook Express trzeba robić osobne kopie zapasowe wiadomości i książki adresowej. Pliki, które należy kopiować mają rozszerzenie WAB i MBX i znajdują się w folderze (Windows\Application Data\Microsoft\Address Book (chyba, że podczas instalacji określony został inny folder)). Plik WAB ma tę samą nazwę, co nazwa użytkownika Outlook Express, a dla każdego foldera poczty istnieje powinien odpowiadający mu plik MBX. Nareszcie więc możesz sprawić, by Outlook Express działał tak jak tego chcesz. □

Oprac., Krzysztof Kruszyński

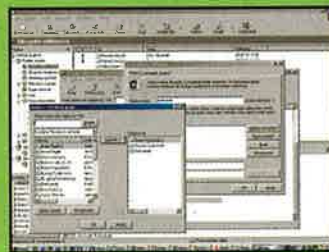
Zarządzanie adresami



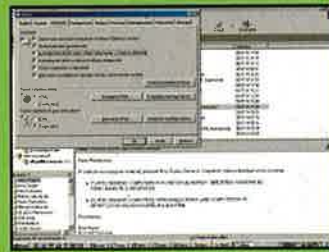
1 Książka adresowa Outlook Express otwiera się w osobnym oknie. Aby dodać nowy kontakt, kliknij Adresy -> Nowy kontakt, a następnie wpisz dane. Dla każdej osoby podaj przydomek. Gdy wpiszesz go podczas pisania e-maila, Outlook uzupełni za Ciebie adres.



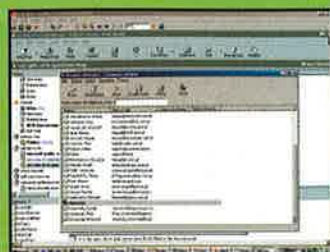
2 Dodaj adresy poczty przychodzącej. Otwórz e-mail, kliknij prawym przyciskiem myszy na nazwisku, a następnie wybierz Dodaj do książki adresowej. Przydomek i inne szczegóły musisz jednak dodać sam. Kliknij prawym przyciskiem i wybierz Właściwości, a zobaczysz szczegóły dotyczące danego kontaktu.



3 Jeśli często wysyłasz pocztę do określonych osób, wybierz Plik -> Nowa grupa. Gdy nadasz grupie nazwę, będziesz mógł później wysłać wiadomości do tej grupy osób, wpisując jej nazwę w polu Do. Aby dodać do grupy osobę z książki adresowej, kliknij przycisk Wybierz członków. Aby dodać nową osobę, kliknij Nowy kontakt.



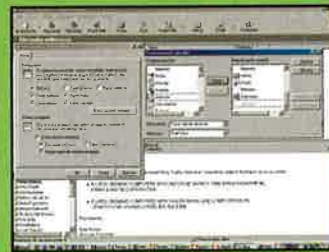
4 Gdy odpowiadasz na e-mail, oznacz to, że prawdopodobnie rozmawiałeś już z daną osobą. Możliwe jest nakazanie Outlookowi, aby zapamiętywał adresy wszystkich osób, którym odpowiadasz. Wybierz Narzędzia -> Opcje i na karcie Wysłanie zaznacz opcję "Automatycznie umieszczać osoby, którym odpowiadam, w książce adresowej".



5 Gdy w książce adresowej znajdzie się już kilka kontaktów, przewijanie ich w celu odnalezienia może chwilę trwać. Wystarczy jednak, abyś zaczął wpisywać nazwisko, e-mail lub tylko przydomek w polu znajdującym się w górnej części okna książki adresowej, a Outlook Express znajdzie najbardziej odpowiadającą pozycję.



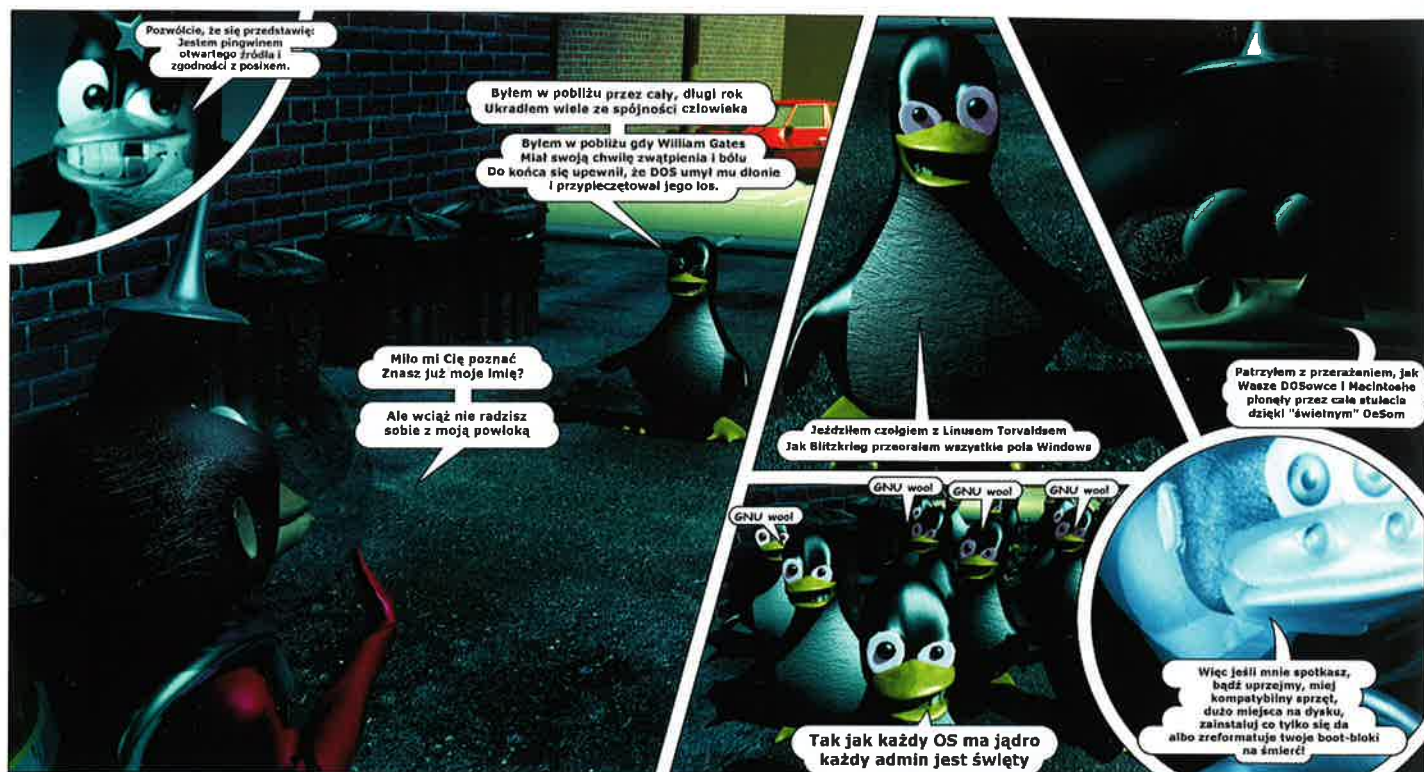
6 Dobrym dodatkiem w Outlook Express 5 jest panel Kontakty, znajdujący się poniżej widoku folderów. Wystarczy kliknąć dwukrotnie nazwisko, aby rozpocząć edycję nowej wiadomości wysyłanej do danej osoby lub kliknąć pole rozwijalne Kontakty i utworzyć nowy kontakt. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy na kontakcie umożliwi otwarcie książki adresowej lub rozpoczęcie wyszukiwania.



7 Jeśli zamkniesz panel Kontakty, będziesz musiał przejść do menu Widok -> Układ i zaznaczyć Kontakty w oknie dialogowym Układ lub umieścić przycisk Kontakty na pasku narzędzi (w oknie dialogowym Układ, kliknij przycisk Dostosuj pasek narzędzi, wybierz Kontakty i kliknij przycisk Dodaj).



8 W menu Narzędzia -> Opcje -> Redagowanie można ustawić, aby do wszystkich e-maili dołączana była wizytówka. Jak jednak umieścić szczegóły o sobie w książce adresowej? Można to zrobić dzięki Internet Explorerowi. Wybierz Narzędzia -> Opcje internetowe, w sekcji Informacje osobiste na karcie Zawartość, kliknij Mój profil i wypełnij dane.



Pingwiny opanowują świat

Przewodnik po Linuxie

To świat zupełnie inny niż świat Windows, a na dodatek nie jest tak przyjazny dla użytkownika. Po co więc to całe zamieszanie wokół Linuxa? I o co chodzi z tym pingwinem?

Pingwin. Taki w zasadzie jest Linux, gdy wszystko się już powie i zrobi. Ale dlaczego właśnie pingwin? Każdy wie, że mały są mądrzejsze, zwinniejsze i szybsze niż te czarno-białe grubasy. Cóż, oto co mówi na ten temat sam Linus Torvalds: "Niektórzy ludzie mówili mi, że nie sądzą, aby gruby pingwin uosabiał grację Linuxa, ale świadczy to tylko o tym, że nie widzieli nigdy rozwścieżonego pingwina pędzącego na nich z prędkością przekraczającą 100 mil na godzinę. Gdyby to widzieli, byłoby bardziej ostrożni w tym, co mówią".

Dobrze powiedziane, prawda? Linus stworzył serce systemu Linux - jądro (inaczej kernel) - więc wie, o czym mówi. W roku 1991 fiński student Torvalds stwierdził, że spotykane systemy operacyjne nie są w stanie zrobić wszystkiego, czego chce, a przynajmniej nie mieści się to w jego studenckim budżecie. Zdecydował stworzyć swój własny system. Zapowiadał go jako "darmowy UNIX na 386", a pamiętać trzeba, że w roku 1991 (wiemy, że byliście wtedy jeszcze w pieluszkach...) UNIX był o wiele bardziej zaawansowany niż DOS czy wczesne wersje systemu Windows. Ktoś mógłby powiedzieć, że wciąż tak jest, ale zależy to od tego, cze-

go właściwie oczekujemy od komputera. Linux jest więc systemem operacyjnym. Jest prawie taki jak Windows, z tym wyjątkiem, że jest niezależny. Popiera open source, jeśli więc następnym razem poczujesz się znużony, będziesz mógł zaopatrzyć się w kopię kodu źródłowego Linuxa i trochę w nim pomajstrować. Nie sposób oprzeć się takiej pokusie! Może i open source nie jest aż taki istotny, ale znaczna część dystrybucji Linuxa jest także całkowicie darmowa. Firmy ta-

kie jak CheepLinux (www.cheeplinux.com) udostępniają kopie dystrybucji Linuxa za grosze, które pokrywają koszty nośnika i koszty przesyłki. Jeśli jednak potrzebny jest pełen zestaw na-

Może i open source nie jest aż taki istotny, ale znaczna część dystrybucji Linuxa jest także całkowicie darmowa.

rzędzi i pełna dokumentacja, lepiej jest spróbować na stronie www.linuxit.com.

Kto go używa?

A któżby mógł go używać? Studenci. W końcu jest to system tani. Jeśli jesteś osobą lubiącą grzebać w komputerach (czytaj pomiędzy wierszami - mamy na myśli "jeśli jesteś maniakiem"), wprost pokochasz Linuxa. Jest on całkowicie inny niż Windows, więc na "dzień dobry" sprowadzi Cię do parteru i zmusi do nauki nowego systemu całkowicie od zera.

Linux nie jest jednak

Bajeczki

Kto to jest Tux?

Dawno temu, trwała dyskusja na temat tego, jaką maskotkę powinien mieć system Linux. Może rozlatujące się okno albo poprawione logo Sun. Nie? A może jakieś majestatyczne zwierzę, takie jak orzeł? W tym momencie Linus przypadkowo wspomniął, że lubi pingwiny. Podniosły się okrzyki w stylu "Ooo, tak Linus, niezły pomysł!" i tak powstał Tux. Oto przemyślenia Linusa dotyczące rysunku pingwina: "Gdy myślisz 'pingwin', powinienś wyobrazić sobie przygrubawego pingwina, który siedzi po obfitym posiłku i właśnie beknął. Siedzi sobie tak z uśmiechem szczęścia na pysku - świat jest wspaniałym miejscem, gdy zje się kilka galonów świeżych ryb i czuje, że właśnie kolejne beknienie jest w drodze na świat".

Dlaczego Tux? Są dwa powody. Pingwin wygląda jakby nosił smoking (ang. tuxedo), prawda? A oto oficjalny powód: (T)orvalds (U)ni(X) = TUX. Zgadza się - to kolejny trzyliterowy akronim.



Larry Ewing stworzył Tux-a, przygrubawego pingwina i trzeba mu za to podziękować...

domeną wyłącznie studentów. Mp3.com używa Linuxa, royal.gov.uk również, a nawet Bóg mediów sieciowych real.com używa Linuxa. Linux to serwer sam w sobie i jeśli naprawdę chcesz, możesz uruchomić go na swoim komputerze. Wystarczy tylko drobny wydatek na Cheeplinux i można zaczynać.

Jest to więc oprogramowanie najwyższej klasy?

Odpowiedź brzmi: I tak, i nie. Jest tani i łatwy do zdobycia, ale dopiero po jego zainstalowaniu widać, że aby się go nauczyć, trzeba przejść ciężką drogę. Za Linuxem nie kryje się żadna działalność komercyjna. Gdyby więc EA zaprzęgnęła od Torvaldsa obsługę DirectX w Linuksie, odpowiedziałaby on "O! EA! Neeeeee! Możecie wachlować swoim wypchanym portfelem przed nosem Microsoftu, ale my tutaj nie mamy chęci na NASCAR-a!". Jest tak dlatego, że kolejne składniki dodawane są do Linuksa w momencie, gdy ktoś ich potrzebuje, a tak naprawdę nikt nie potrzebuje (ani nie chce) DirectX.

Użytkownicy Linuxa nie potrzebują oprogramowania, które miesza w systemie - DirectX przywiera do systemu Windows ciśnień niż skórzane spodnie do ciała w gorący, letni dzień. Z kolei Internet Explorer tak mocno wtopił się w Windows, że potrzeba by było kilku patologów i wielu miesięcy pracy nad rozkładaniem sterowników na części pierwsze, aby odkryć, gdzie kończy się Internet Explorer, a

zaczyna Windows. Linux taki nie jest, więc nie jest też idealną platformą dla gier. Cóż - jest to zdecydowanie najgorsza platforma. Za te pieniądze lepiej jest sobie kupić Game Boya. Przeniesiono co prawda na Linuxa kilka gier (najśawniejsza to Quake), ale nie jest to system dla nich przeznaczony. Jednak nie tylko z grami jest



Czy oznacza to koniec dla małego guru? A może to pingwin - władca chaosu - zniknie w obłoku dymu open source?

Dystrybucje

Który Linux?

Linux Mandrake 7.1

www.linuxmandrake.com

Jeden z najlepszych dla początkujących. Mandrake posiada najbardziej zrozumiałą i łatwą w użyciu instalator graficzny. Wersja 7.0 był rewolucją, a wersja 7.1 wprowadza tylko nieznaczne zmiany i aktualizacje wielu zawartych w niej aplikacji. Ocena CD-Action 4/5



Corel Linux 1.1

linux.corel.com

Wersja 1.1 jest nową wersją handlową. Jest nieznacznie zmienioną wersją 1.0. Wciąż zawiera błędy i słabo obsługuje sprzęt. Ogólnie nie jest zbyt dobra. Ocena CD-Action 1/5



RedHat Linux 6.2

www.redhat.com

Wciąż jest standardem handlowym i liderem. Nie obsługuje się jej zbyt fantastycznie, ale jest to dystrybucja, którą polecić można przedsiębiorstwom. Wszystko dzięki zaawansowanym funkcjom serwerowym. Ocena CD-Action 3/5



SuSE Linux 6.4

www.suse.de/en

Zawarto jest na 6 płytach CD, co gwarantuje, że dysk twardy wypełniony zostanie najlepszym oprogramowaniem z sieci - pełna instalacja zajmuje ok. 6Mb, a domyślna około 700Mb. SuSE rośnie w siłę i jest obecnie na szczycie. Ocena CD-Action 5/5



Żargon

Fiński to, czy pingwini?

Linux zawiera więcej żargonu, niż można znaleźć w książce "Teoria względności dla opornych". Oto wyjaśnienie najważniejszych pojęć.

Linux

Nazwa Linux nie jest właściwie nazwą systemu operacyjnego, który w zasadzie nazywa się GNU/Linux. Dla większości osób jest to jednak zbyt trudne do wymówienia, więc zamiast tego używa się tylko nazwy Linux. Nazwa ta jednak odnosi się konkretnie do jądra systemu.

Jądro

Tak sądziliśmy, że może być to interesujące pojęcie. Jądro to wewnętrzności systemu - znajduje się pomiędzy oprogramowaniem a sprzętem i tłumaczy instrukcje oprogramowania na czynności komputera. Czasami z angielska nazywane kernel.

Niezależny system

Mnóstwo oprogramowania napisanego dla Linuxa jest wolne od komercyjnych węgów. Można je kopiować, zmieniać, sprzedawać - robić, co się tylko chce tak długo, jak długo wymienia się przy tym osoby, które ciężko pracowały nad jego stworzeniem.

Darmowy system

Większość dystrybutorów umożliwia darmowe ściąganie dystrybucji Linuxa poprzez Internet, aby nie trzeba było wydawać pieniędzy na opakowania. Również ponad 90 procent aplikacji dostępnych dla Linuxa jest darmowych.

Open source

Łączenie z plikami wykonywalnymi i binarnymi dostarczany jest kod źródłowy. Oznacza to, że jeśli wykryjesz jakiś błąd, możesz uruchomić edytor tekstowy i go naprawić. Oczywiście pod warunkiem, że masz trochę więcej w głowie niż przeciętna osoba.

Pliki wykonywalne/binarne

Są to całe aplikacje, które można uruchomić podobnie jak Windowsowe pliki.exe lub.com. Często, aby uzyskać te pliki, trzeba samodzielnie skompilować kod źródłowy.

Kompilacja

Jest to zamiana kodu źródłowego na plik wykonywalny, polegająca na uruchomieniu kilku skryptów, które automatyzują cały proces. Kompilacja w większości przypadków jest niczym innym, niż wpisaniem configure, make, make install.

Skrypty

W starożytności pisano... Moment, to nie te skrypty! Skrypty są zbiorem poleceń zapisanych jako zwykły plik tekstowy. Polecenia zawarte w skrypcie wykonywane są jedno po drugim. Skrypt może uruchomić serwer czcionek, ustawić nazwę komputera, a następnie uruchomić serwer X.

X Window

W podobny sposób, w jaki Windows siedzi na DOS-ie, X siedzi na Linuksie. Jest to serwer graficzny uruchamiający środowiska pulpitu oraz aplikacje takie jak KDE czy StarOffice.

Demony

Nie wzywaj egzorcysty! Demony są aplikacjami uruchamianymi podczas startu systemu i kończącymi się przy zamykaniu systemu. Udostępniają one różne usługi przez cały czas pracy komputera - typowymi przykładami są serwery sieci Web i serwery pocztowe.

Dwie strony medalu

Nakazy i zakazy

Aby wybrać odpowiednią dystrybucję, przejrzyj nasz przewodnik w ramce obok. Każda z nich jest inna i przeznaczona dla innych ludzi.

Zanim zaczniesz go używać, przeczytaj wszystko, co uda Ci się znaleźć. Pełne wprowadzenie do systemu znajduje się na stronie www.linux.com/firststep/.

Zapisz się do grupy dyskusyjnej dla początkujących - wesprze Cię linuksowa społeczność. Możliwość przekazania swojej wiedzy zawsze uszczęśliwia ludzi.

Odwiedź ZOO i zaadoptuj pingwina. Naucz się fińskiego, zapuść brody, naucz się C, Perl-a i HTML. Sorry, poniosło nas...

Nie proś o pomoc! Nie poddawaj się, gdy zdarzy się coś, czemu nie jesteś w stanie sprostać. Sprawdź na IRC-u kanał #linux lub stronę www.linuxdoc.org.

Nie loguj się jako super użytkownik root i nie pracuj w ten sposób na komputerze. Jest to tak niebezpieczne jak otwarcie folderu C:\Windows\System i usunięcie kilku losowo wybranych plików.

Nie chwal się na grupie uk.comp.os.linux mówiąc "Jestem nowy" - niektórzy ludzie potraktują Cię mile, inni dokonają publicznej egzekucji.

Nie poddawaj się! Praca z Linuksiem na początku nie jest łatwa i jest to na pewno coś nowego. Jeśli jednak nie będziesz się poddawać, to się opłaci. Bądź maniakem, ale warto.

Nie odwiedzaj ZOO, nie adoptuj pingwina, ani nie ucz się fińskiego. Nie zapuszczaj także brody, ani nie ucz się C, Perl-a ani HTML. Moment...

Nie bądź zły dla starszych użytkowników. Innymi słowy nie atakuj mądrych ludzi, którzy przez lata budowali swoje własne imperia. Ich mali przyjaciele od razu staną po ich stronie.

tu problem. Również podstawowe pakiety biurowe nie czują się tu dobrze - StarOffice 5.2 jest całkiem niezły, ale może troszkę wolno działać. Tylko troszkę...

Dlaczego więc go używać?

A co masz do stracenia? Na początek wszystkie dane. Podczas instalacji Linuxa trzeba być bardzo ostrożnym. Chwila nieuwagi i strątuje on system Windows, a wtedy będziesz mógł tylko pomachać na do widzenia swoim cennym plikom (możesz nam wierzyć - przez dwa dni robiliśmy to już trzy razy). Można jednak bezpiecznie podzielić dysk twardy programem Partition Magic lub użyć jednej z dystrybucji (na szczycie jest Mandrake 7.1) zawierającej bardzo dobre narzędzia, które zrobią to bez problemów.

Wkrótce po zainstalowaniu systemu widać, dlaczego określane jest mianem stabilnego. Można mu wrzucić na plecy królową Anglii, słońca a nawet cały zespół redakcyjny, a on wciąż będzie działał tak jak należy, bez grymasu zmęczenia na twarzy. Przeciążenie nie znajduje się w słowniku użytkownika Linuksa. Praca z systemem może być po jakimś czasie nawet zabawna. Przedzierając się przez miliony aplikacji dostępnych w sieci można znaleźć naprawdę ciekawe pozycje (stosy aplikacji znaleźć można pod adresem freshmeat.net).

Trwają również prace nad sprawieniem, aby Linux stał się bardziej przyjazny dla użytkownika. Środowisko K Desktop zachowuje się i wygląda jak Windows, więc nie będziemy całkowicie zagubieni. Jeśli znudził Cię już Windows i chciałbyś pobawić się czymś innym, powinieneś wziąć pod uwagę Linuksa. Jeśli jednak Twój najlepszy pomysł na zarwanie nocy, to wybiecie połowy populacji Internetu w Quake-a, to raczej Linux nie jest dla Ciebie. Pamiętajcie jednak, nie trzeba zapuszczać brody, aby móc używać Linuksa.

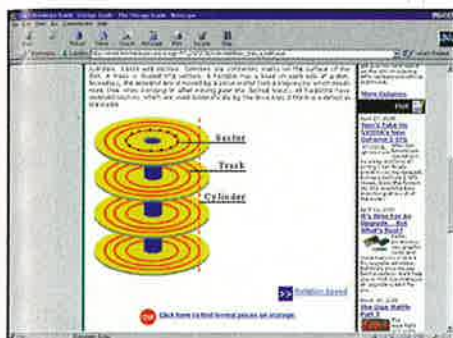
Oprac. Krzysztof Kruszyński

Twarde dyski

Bajka o tym, jak krasnoludki układają bit po bicie na magnetycznych talerzach

Kiedy któryś z Twoich znajomych nagle zaczyna z dziką pasją opowiadać o swoim twardym dysku, albo jest fanatykiem golfa, albo właśnie kupił sobie nowego peceta.

Poza kilkoma dziwnymi informacjami, zaszytymi w kostce BIOSu, na płycie głównej komputera, cała tożsamość maszyny jest ukryta na raczej delikatnym i nieco tajemniczym urządzeniu zwanym twardym dyskiem, lub pieśczośliwie twardzielem. Właśnie na nim zapisany jest system operacyjny, potocznie, acz nie do końca poprawnie zwany Windowsem, a także programy, gry i wszelkiego rodzaju osobiste informacje, które nagrałeś na niego od momentu zakupu komputera. Pomimo potężnych postępów w technologii przechowywania danych, które poczyniono od początków istnienia kompu-



Aby dowiedzieć się wielu ciekawych rzeczy zjrzij do serwisu Tom's Hardware pod adresem www.tomshardware.com.

terów osobistych - jak na przykład napędy CD, DVD-ROM, małe, bardzo wygodne w użyciu i niewiarygodnie szybkie kości pamięci wykorzystywane w odtwarzaczach MP3 i aparatach cyfrowych, a nawet przenośne i zgrabne dyskiety Zip - budowa twardych dysków jest wciąż oparta na zapisie magnetycznym i w swojej zasadzie bardzo podobna do zwykłego magnetofonu, czy stacji dyskiek. Biorąc pod uwagę niesłychaną istotność tych danych oraz względną delikatność urządzeń magnetycznych w porównaniu chociażby z niezniszczalnymi krążkami CD, może wydawać się zaskakujące, że wszystkie te krytyczne informacje są wielokrotnie przerzucane z miejsca na miejsce w obszarze wirującym z prędkością kilku tysięcy obrotów na minutę. W rzeczy samej, istnym cudem jest fakt, że utrzymują się one w niezłej formie dłużej niż miesiąc, a czasami nawet przez cały czas życia peceta.

Stworzony, by przetrwać

Generalna zasada działania twardego dysku jest bardzo prosta. Cienkie warstwy nagrywanych dysków są poukładane jeden na drugim, pozostawiając między nimi tylko

Żargon

Cylinder

Największa część, na jaką dzielony jest dysk, odpowiada koncentrycznym kręgom, na których fizycznie zapisywane są dane.

Defragmentacja

Narzędzie systemu Windows, które porządkuje informacje na dysku tak, aby można je było znaleźć szybciej.

DriveSpace

Przydatne, jeżeli zaczyna brakować miejsca, DriveSpace może stworzyć kilka wirtualnych dysków na jednym fizycznym napędzie. Będą one kompresowane w locie, co pozwoli zaoszczędzić sporo miejsca.

EIDE

Najpopularniejszy interfejs komunikacyjny pomiędzy płytą główną, a dyskiem. Najnowsze urządzenia EIDE używają standardu UltraATA/100 który pozwala na transmisję z prędkością do 100MB na sekundę.

Opóźnienie

Czas potrzebny do rozkręcenia dysku po odnalezieniu poszukiwanej ścieżki.

Talerz

Cienkie magnetyczne dyski, które poukładane jeden na drugim tworzą fizyczną strukturę dysku.

ScanDisk

Kolejne standardowe narzędzie, które sprawdza powierzchnię dysku i poprawność systemu plików.

SCSI

Typ interfejsu komunikacyjnego, nieco szybszy niż EIDE, ale używany jedynie w profesjonalnych zastosowaniach.

Sektor

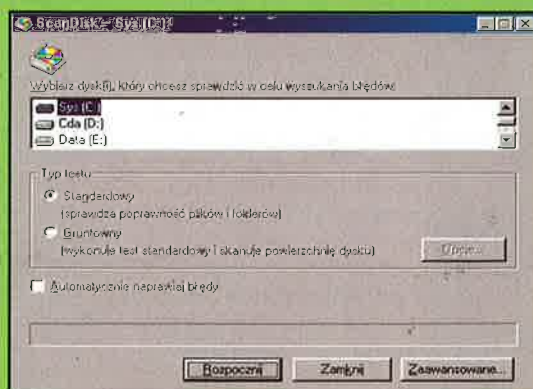
Najmniejszy fragment, na który dzielony jest dysk, odpowiada małemu fragmentowi ścieżki, na której zapisane są dane.

Czas dostępu

Czas potrzebny głowicy do odnalezienia danych, których potrzebuje CPU.

Ścieżka

Druga, największa logiczna część dysku. Liczba sektorów na cylinder może zostać sprawdzona w BIOSie podczas startu komputera.



ScanDisk zgłosi i naprawi wszelkie błędy na powierzchni talerzy twardego dysku

hurtownia

OPROGRAMOWANIA

ARD soft

Poszukujemy odbiorców hurtownie, sklepy, księgarnie

wysokie **RABATY** dla dealerów



Young Digital Poland

W SPRZEDAŻY PROGRAMY:
księgowe
magazynowe
użytki PC
gry PC
edukacja PC

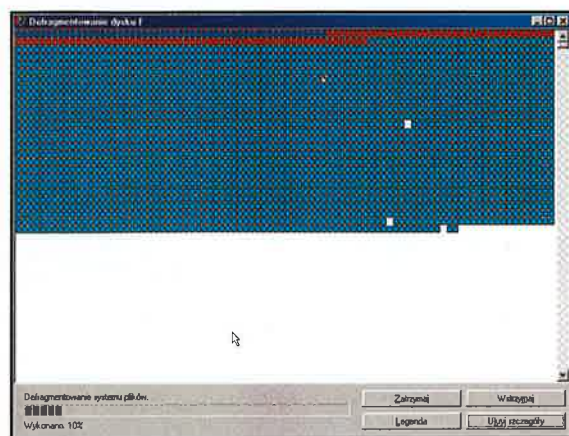
02-457 Warszawa
ul. Łopuszańska 117/123
e-mail: ardsoft@onet.pl
ardsoft@ardsoft.com.pl
www.ardsoft.com.pl
tel./fax 022 863 79 56
tel./fax 022 863 22 59
tel. 0 602 63 54 74

tyłe miejsca, aby mikroskopijna głowica mogła przemyknąć w poszukiwaniu potrzebnych jej danych.

Głowica jest umieszczona na zmotoryzowanym ramieniu, którego ruchem steruje mikroprocesor, który jest bezpośrednim podwładnym CPU całego komputera. Po umieszczeniu głowicy nad odpowiednim obszarem dysku, talerze zaczynają się kręcić, a informacje zostają odczytane - zupełnie jak w adapterze, czy napędzie CD. Cała ta zabawka jest następnie załadowana do pudełka, zazwyczaj o szerokości 3,5 cala i elegancko zamknięta w odpowiedniej kieszeni obudowy komputera. Teraz wystarczy już tylko wykonać połączenie z płytą główną za pomocą interfejsu SCSI, albo ATA.

HD format

Podobnie jak każdy dobry sposób przechowywania danych, musi istnieć jakaś metoda w szaleństwie wirujących talerzy i latających igieł, które szaleją w obudowie twojego twardego dysku, komputer musi wiedzieć gdzie zapisać informacje po to, żeby później mógł ją odnaleźć. Zupełnie jak dyskietki, twarde dyski muszą zostać sformatowane, żeby było możliwe poćpanie się w tym, co ma być na nich umieszczone i mimo tego, że nowy dysk zostanie sformatowany jeszcze zanim zdołasz na nim położyć swe pałuszki, a Ty - jako bóg wszelkiego rodzaju zawiesz i ostatecznych utrat najistotniejszych danych - nigdy nie powinienes potrzebować powtórzyć tej operacji, to mimo wszystko można tej sztuki dokonać dokładnie w ten sam sposób co w przypadku dyskietek w systemach DOS i Windows. Formatowanie dzieli przestrzeń twardego dysku na mniejsze, łatwiejsze do zarządzania fragmenty, zwane cylindry, ścieżki i sektory. Najbardziej popularnym sposobem zarządzania danymi na komputerze pracującym pod kontrolą systemu Windows 98 jest używanie FAT32, czyli 32-bitowego systemu plików o nazwie File Allocation Table (Tablica Alokacji Plików), obecnie najefektywniejszy sposób na zagospodarowanie dysku w świecie Windows.



Defragmentacja dysku w trakcie. Nudny, ale niezwykle istotny widok.

Dyskożercy

Dwa podstawowe parametry, które trzeba uwzględnić przy kupowaniu nowego komputera, albo wymienianiu twardego dysku to: rozmiar i szybkość, z jaką dane mogą być przesyłane do pamięci komputera. Najbardziej oczywistym jest wybór modelu o największej pojemności, ale należy pamiętać, że szybkość twardego dysku ma niebagatelny wpływ na wydajność. Rozmiar dysku jest mierzony w gigabajtach, oznaczanych przez GB i nie ma żadnego związku z fizycznymi gabarytami urządzenia. Gigabajt, jak nazwa wskazuje jest oznaczeniem tysiąca megabajtów (a megabajt to z grubsza rzecz biorąc pojemność zwykłej dyskietki). Kilka firm, na których czele pla-



Twardy dysk, w gruncie rzeczy wcale nie jest takim twardzielom - szokujące.

Czas dostępu jest parametrem definiującym jak szybko głowica jest w stanie dotrzeć w dowolne miejsce dysku, odczytać z niego dane i zwrócić je procesorowi. Jest on mie-

Porady

Posprzątać Windows

Pomijając fakt, że zawsze warto zainwestować program narzędziowy typu Norton Utilities, czy McAfee First Aid, które posprzątaj i uporządkują dysk w mgnieniu oka, Windows posiada wbudowany zestaw programów, które pomogą w utrzymaniu dobrej kondycji dysku w trakcie całego jego życia. Znajdziesz je w menu Start pod Akcesoria -> Narzędzia Systemowe. Można nawet ustawić Harmonogram zadań Windows tak, aby automatycznie wykonywał kontrolę w określonych odstępach czasu. Aby utrzymać dysk w najlepszej formie, powinienes uruchamiać Defragmentator dysków - który porządkuje dane tak, aby pliki związane z tym samym programem znajdowały się w jednym miejscu - przynajmniej co kilka miesięcy, natomiast ScanDisk - który sprawdza poprawność zapisu danych na dysku - za każdym razem, kiedy wydaje Ci się, że może pojawić się jakikolwiek błąd.

Jeżeli zaczyna brakować Ci miejsca, Windows automatycznie skasuje niepotrzebne pliki.



Windows posiada wbudowany zestaw programów do obsługi dysków.

suje się IBM, pracuje obecnie nad modelami o pojemności przekraczającej 70GB, które miałyby być skierowane do domowego odbiorcy. Jednak większość nowych komputerów jest sprzedawanych obecnie z dyskami o pojemności od 10 do 20GB. W rzeczywistości, jeżeli nie zamierzasz pracować z profesjonalnymi programami graficznymi, wszystko powyżej 10GB jest aż nadto wystarczające, jako że system operacyjny, wszystkie potrzebne aplikacje i kilka gier bez problemu się w tym zmieści. Nawet z dużym dyskiem, powiedzmy 30GB, dobrym nawykiem jest usuwanie niepotrzebnych programów i gier, które po prostu marnują miejsce i czas.

rzony w milisekundach. Jednak najważniejszym czynnikiem mówiącym o wydajności jest prędkość obrotowa, podawana w RPM, czyli obrotach na minutę. Tanie urządzenia pracują z 5400 RPM, jeżeli jednak zależy Ci na wysokiej wydajności, powinienes wybrać model 7200 RPM. □

Oprac. Łukasz Nowak

Intel i815E

Nowa, dobra konstrukcja, czy kolejna wpadka?

Przeglądałem sobie ostatnio rynek komputerów PC, zastanawiając się, czy AMD ma szansę zagrozić pozycji Intela i doszedłem do kilku ciekawych wniosków. Na dodatek znalazła się wolna strona, na którą mógłbym przełączyć swoje spostrzeżenia, więc zabrałem się do pisania tego artykułu.

Na początku chciałbym postawić sprawę jasno, żeby nie było żadnych niedomówień: nie przepadam za AMD, uważam ich produkty za nie do końca dopracowane, źle sprzedawane i co najgorsze - pozbawione wsparcia ze strony producentów innego sprzętu. Tak przynajmniej było do tej pory. Pewnie nie mieliście takiej przyjemności, ale jeżeli ktokolwiek próbował zainstalować Windows NT 4 Server na Athlonie, to wie, że nie jest to zadanie proste. Czas się jednak zmieniają i muszę przyznać, że powoli zaczynam zmieniać zdanie. I to nie ze wzglę-

cje to i815, i815E oraz i820E. Wahanie przy podawaniu liczby nowości jest uzasadnione. Producenci płyt głównych zapowiedzieli już bowiem, że na natychmiastowe wprowadzenie do sprzedaży może liczyć właściwie tylko i815E. i815 jest zbyt prosty i miałby dosyć małe powodzenie, natomiast w przypadku i820E skompromitowana nazwa i błędy w konstrukcji nakładają do bardzo dużej powściągliwości.

Już w tym numerze CD-Action, na stronie 170 możecie przeczytać opis dwóch konkretnych płyt głównych (Abit SE6 i Asus CUSL2) wyposażonych w chipset i815E. W uzupełnieniu podanych tam informacji chciałbym przedstawić nieco dokładniejsze, dotyczące nowej architektury zaproponowanej przez Intela.

Płyty główne z i815E mogą pracować razem z procesorami Celeron, Celeron II i Pentium III w obudowach FC-PGA. Mogą one też wykorzystywać magistralę FSB, taktowaną zegarami 66, 100 lub 133 MHz. Daje to już całkiem niezłą podstawę do przyszłej rozbudowy. Za komunikację z kartą graficzną odpowiada magistrala AGP4x, która do tej pory była obsługiwana tylko przez produkty firmy VIA (no i przez niesławny i nigdy nie wprowadzony do seryjnej produkcji i820). Płyty główne będą wyposażane w kartę graficzną zgodną z AGP2x (podobnie jak w przypadku i810), jednak będzie ją można wyłączyć i włożyć do gniazda AGP dowolny inny akcelerator. Najważniejszą jednak zmianą ma być, według Intela,

zbudowanie chipsetu w oparciu o nową architekturę, znaną pod nazwą I/O Controller Hub ICH2. Ma to być centrum dowodzenia wszelkimi zewnętrznymi funkcjami. ICH2 ma ułatwiać integrowanie rozmaitych komponentów z płytami głównymi. Wprowadzono między innymi możliwość współpracy z kartami sieciowymi Ethernet, a także obsługę sześciokanałowego dźwięku zgodnego z Dolby Digital. Nie oznacza to, że automatycznie będzie można bezpośrednio do płyty głównej podłączyć sześć głośników, ale za niewiele większą cenę producenci płyt głównych mogą swoje produkty wyposażać w taką funkcję. ICH2 wyposażono także w dodatkowy kontroler USB, dzięki czemu obsługuje on do czterech kanałów. Ważną nowością jest wbudowanie w chipset podwójnego kontrolera UltraATA/100, pozwalającego na podłączenie do czterech urządzeń, pracujących z przepustowością 100 MB/s. No i trzeba też wspomnieć o złączach CNR (Communication and Network Riser), w których będzie można zainstalować tanie modemy i karty sieciowe.



Nowy zestaw kości może podzielić los i820, jednak jego sukces wydaje się być nieco bardziej prawdopodobny.

Należy postawić pytanie: Czy i815E będzie godnym następcą bardzo już wysłużonego chipsetu BX? Zapowiada się, że tak. Pomimo wpadki z i820, Intel nie zdołał jeszcze stracić całego zaufania swoich klientów. Jednak jest to ostatni moment na poprawienie się. Konkurencja depcze już bardzo mocno po piętach i jeżeli za miesiąc okaże się, że coś w nowym chipsecie znowu nie działa i pozostanie nam wybór: BX, albo VIA, to jestem przekonany, że zdecydowana większość nowych komputerów będzie miała w środku Athlony albo Durony. Gdyby tylko AMD poświęciłby nieco więcej środków na promocję i poprawną dystrybucję swoich produktów, Intel miałby bardzo poważne kłopoty. Na dziś wygląda jednak, że i815E będzie całkiem ciekawą i kompletną propozycją dla użytkowników pecetów. Być może za kilka miesięcy zastąpi weterana BX.



Konkurencja już dyszy za plecami Intela.

Mam nadzieję, że nie znudziłem wszystkich tym gderaniem (oj, wszyscy się starzejemy - za kilka lat też to poczujecie :-)), i dowiedzieliście się z tego tekstu czegoś ciekawego. Sytuacja na rynku jest naprawdę ciekawa i myślę, że w ciągu następnych miesięcy bardzo wiele może się zmienić. □

Lukasz Nowak

	i815	i815E	i820E
AGP4x	✓	✓	✓
UltraATA/100	✗	✓	✓
ICH2	✗	✓	✓
FSB 133 MHz	✓	✓	✓
Karta graficzna	✓	✓	✗
Obsługa Rambus	✗	✗	✓
4xUSB	✗	✓	✓
6 kanałów audio	✗	✓	✗
2 procesory	✗	✗	✓

du na poprawiającą się jakość produktów AMD, ale z powodu całej masy innych czynników. Po pierwsze, nowe systemy operacyjne (Windows 98, ME, 2000) są uzupełnione o obsługę wszelkich niezgodności procesorów AMD ze standardem x86-i działają całkiem poprawnie. Po drugie, co chyba ważniejsze, w końcu pojawiły się płyty główne z nowymi chipsetami firmy VIA, które w końcu oferują wszystko, czego potrzeba (stabilność, AGP4x, UltraATA/66 itd.), i w zasadzie nie ustępują konstrukcjom Intela. No i po trzecie: Intel robi wszystko, żeby użytkownicy nie mieli innego wyjścia, jak tylko przesiąść się na AMD. Tragiczny blamaż płyt głównych z chipsetami i820 (wycofany cały nakład) i niesławnych pamięci Rambus oraz pogłębiające się, monopolistyczne zapędy do wyciągania coraz to większych pieniędzy z naszych kieszeni, nie nastawiają nikogo zbyt dobrze do krzemowego giganta.

Sytuację i reputację Intela ma poprawić wprowadzenie dwóch, a w zasadzie trzech nowych modeli chipsetów. Nowe konstruk-

Dane techniczne

Nowości wprowadzone w i815E

- ✓ obsługa AGP4x
- ✓ kontroler UltraATA/100
- ✓ 4 porty USB
- ✓ sześciokanałowy dźwięk zgodny z Dolby Digital
- ✓ możliwość integracji z kartą sieciową
- ✓ złącza CNR
- ✓ oficjalna obsługa FSB 66/100/133 MHz

Należy tutaj dodać, że są to tylko możliwości chipsetu. Mogą one być bardzo dowolnie okrajane przez producentów (np. dwukanałowy dźwięk albo tylko dwa gniazda USB)

Podczerwień

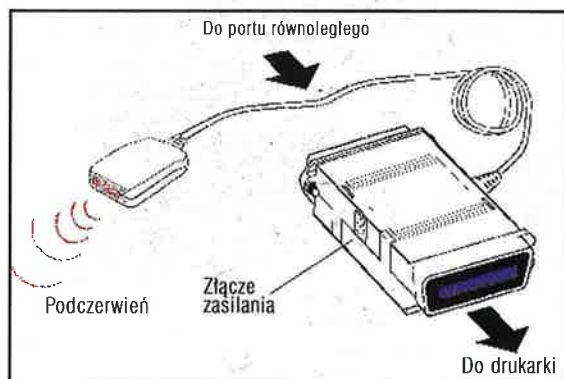
Kable ... których nie ma

Przetnij kable i posprzątaj je z podłogi! Wykorzystując promienie podczerwone, możesz z łatwością połączyć swój komputer z większością akcesoriów, jakie są mu potrzebne.

Zanim zaczniesz czytać dalej, odtóż na moment czasopismo i zanurkuj pod biurko. E! Co za bałagan! Przeciętny pecet wymaga przynajmniej trzech przewodów, aby utrzymać wszystkie niezbędne komponenty, które są dostarczane jako osobne moduły. Tra-

Teleportujcie mnie!

Bez wątpienia masz już styczność z podczerwienią w wielu miejscach swojego domu. Jest to, chociażby, sposób w jaki mówisz telewizorowi, że chciałbyś obejrzeć inny program. Od połowy lat osiemdziesiątych, większość popularnych pilotów pracowała, wykorzystując podczerwień, przekazując wybrane komendy do małego panelu odbiornika, umieszczonego gdzieś na przedniej ścianie telewizora. Jednak sama podczerwień została odkry-



dycyjnie klawiatura, monitor i myszka w ogóle zechcą pracować dopiero gdy zostaną fizycznie podłączone do szarego pudełka. Dodaj do tego joystick, głośniki, mikrofon i na przykład skaner, a miejsce wokół twojego komputera zacznie przypominać węzowisko. Aby walczyć z tym szeregowym spaghetti, wielu producentów poszukuje alternatywnych sposobów podłączania komponentów. W ciągu kilku ostatnich lat firmy zaczęły doceniać zalety starej, dobrej podczerwieni. Bezprzewodowość mogła kiedyś oznaczać to, co twój dziadzius nazywał radiem, ale w

Dzięki swej niewidzialności, podczerwień jest doskonałym nośnikiem do transmisji danych.

ta na długo przed tym okresem, a dokładnie ponad 200 lat temu! Zaraz po odnalezieniu Urana (planety), słynny w tym czasie mózgowiec Frederick William Herschel zaczął zajmować się zjawiskami związanymi z temperaturą. Podejrzywał, że światła o innej barwie mogą przenosić róż-

ne ilości



Tak zaczęła się kariera podczerwieni w domu! Niewidoczne sygnały, sprawiające, że obsługa wielu urządzeń stała się o wiele łatwiejsza.

cem, Herschel postanowił następnie zmierzyć temperaturę za czerwonym światłem - promieni, których nie jesteśmy w stanie zobaczyć. Oczywiście zaskoczyło go bardzo, że właśnie tam było najcieplej. Odkrył w ten sposób dwa zjawiska. Po pierwsze, że ciepło jest przenoszone przez promieniowanie elektromagnetyczne (promienie bardzo podobne do światła) i że istnieją promienie energii, których ludzie nie są w stanie zobaczyć swoimi okiem. To ciepłe, niewidoczne promieniowanie nosi nazwę podczerwieni (IR), ponieważ chowa się "pod końcem" widma, którym jest barwa czerwona. Natychmiast zorientowano się, że jest to doskonały sposób na mierzzenie temperatury, co pozwoliło rozwiązać wiele medycznych problemów, a także rozjaśnić nieco wizje astronomów, w jaki sposób energia jest przenoszona przez kosmos. Również podczerwień umożliwia nam "patrzenie" w ciemności - na pewno widzieliście te programy o nocnych zwierzątkach, prawda?

Zabaweczki

Odłączony desktop

Dużym problemem z podczerwienią jest fakt, że wymaga ciągłego "widzenia" się wszystkich modułów. Wicie jak to jest, jak mały braciszek siedzi sobie przed telewizorem, a wy nie możecie ściszyć Animaniaków (bo przecież już ich nie oglądacie, prawda?) niezależnie od tego, gdzie skierujecie pilota? Wyobraźcie sobie jak często mogą się pojawiać błędy, kiedy musi zostać zachowane stałe połączenie podczerwone pomiędzy myszką, a komputerem - przesuwacie przecież gryzonie cały czas. Urządzenie A4Tech używa jednocześnie dwóch połączeń, aby zabezpieczyć się przed tym, ale już pracuje się nad znacznie lepszymi rozwiązaniami. Wiele bezprzewodowych urządzeń, jak na przykład myszka Logitech Cordless MouseMan i słuchawki Bluetooth Ericssona, używają nie podczerwieni, ale fal radiowych. Radio także wykorzystuje promieniowanie elektromagnetyczne... ale te promienie potrafią przechodzić przez ściany.

coraz większym stopniu jej głównym zadaniem staje się porządkowanie połączeń komputerowych.

ciepła, więc skierował światło słoneczne na szkło pryzmatu, aby rozszczepić je na składowe. Co się okazało, wraz z przesuwaniem się w kierunku dolnej, czerwonej strony widma, światło stawało się coraz cieplejsze. Będąc dociekliwym skubań-

Posprzątaj swój pokój

Dzięki swej niewidzialności, podczerwień jest doskonałym nośnikiem do transmisji danych. Wymaga co prawda bezpośrednie-

Duże firmy produkujące telefony komórkowe, takie jak Ericsson, wykorzystują pomysł z falami radiowymi, aby uczynić komunikację szybszą i wygodniejszą.

Logitech Cordless MouseMan (www.logitech.com) wykorzystuje sygnały radiowe, aby przekazać dane do komputera.

Niepołączone połączenia

A oto szybki przepis na dostęp do Internetu gdziekolwiek się jest. Składniki: przenośny komputer, jak na przykład Psion Series 5mx; telefon komórkowy z wbudowanymi funkcjami transmisji danych i portem IrDA (na przykład Nokia 7110); konto dial-up oferowane przez wszystkich operatorów. Teraz, kiedy jedziesz pociągiem i nie możesz się powstrzymać od przeczytania poczty, po prostu włącz telefon i połącz go



tuż za Psionem, aby porty podczerwieni były naprzeciwko siebie. Kiedy Psion zacznie łączyć się z Internetem, wykorzysta do tego leżący obok telefon! Pięknie... i bezprzewodowo.

bel i nawigacja po ekranie natychmiast staje się praktycznie niemożliwa! Kup więc sobie bezprzewodową myszkę Wireless 4D mouse firmy A4Tech (www.A4tech.com), a będziesz mógł bezkarnie szaleć. Także w tym przypadku, informacje są przekazywane do czujnika, który podłącza się do portu komputera.

Wstań i idź

Jako że podłączanie za pomocą kabli jest uciążliwe, w naszych bardzo "mobilnych" czasach, większość telefonów komórkowych i palmtopów jest wyposażona w złącze podczerwieni.

Skrótowe określenie, używane przez panów w dobrych garniturach na takie zabawki to IrDA (Infra red Data Association), a oznacza to że bez jakichkolwiek połączeń, telefon, notatnik osobisty (Psion; Palm, czy jakikolwiek inny), drukarka, a nawet notebook mogą bezprzewodowo wymieniać ze sobą dane. Z najnowszymi gadżetami, takimi jak mikroskopijny komputer Sony Vaio oraz mała drukarka na podczerwień, można wydrukować swój dokument z Worda bez podświetlania czasu na podłączenie.



Mały, ale doskonale wykonany, piękny komputer Sony Vaio jest standardowo uzbrojony w łącze podczerwone.

nie

wszyst-

kiego. Te

małe urządzenia

stają się tak

bardzo popularne, że inżynierowie bardzo starają się rozwijać technologie takie jak Bluetooth (www.bluetooth.com), które umożliwią urządzeniom elektronicznym komunikację za pomocą fal radiowych. Pomimo tego, że podczerwień jest wciąż wolniejsza od fizycznego połączenia, jej łatwość użytkowania i rozsądna cena sprawiają, że jeszcze wiele razy o niej usłyszymy. Herschel byłby w siódmym niebie. A może powinienem powiedzieć na Uranie? □

Oprac. Łukasz Nowak

wrzesień i październik

WIELKA DARMOCHA



MATEMATYK

to największy na rynku polskim MULTIMEDIALNY PROGRAM DO NAUKI MATEMATYKI z zakresu szkoły podstawowej, gimnazjum i egzaminów do szkół średnich. Opracowany zgodnie z zaleceniami MEN.

Pełni rolę podręcznika (2500 stron, 5000 rozwiązanych zadań!!!), domowego korepetytora i pomaga rozwiązywać zadania domowe. Gwarantuje szybkie postępy w nauce i doskonałą zabawę!



Polonista

Program do nauki gramatyki i ortografii języka polskiego z zakresu szkoły podstawowej. Zawiera doskonale opracowany podręcznik, dyktando o różnym stopniu trudności, teksty i ćwiczenia gramatyczne. Jest doskonałym korepetytorem, który pomoże Ci w nauce oraz przygotuje na egzaminy do szkół średnich.

GRATIS

KUP WYSŁUKOWO OTRZYMASZ GRATIS ... !!!



DLA PIERWSZYCH 100 OSÓB

(071) 3134108

Faterbit A.P.H. • 55-200 Olawa • ul. B. Chrobrego 20c/15

lub u DYSTRYBUTORÓW:

„Exe” Wrocław
„ARD-SOFT” Warszawa
„TECHLAND” Ostrów Wlkp.
„DEF” Wrocław
„MARKSOFT” Warszawa
„MARMET” Zabrze

... wszystkie dobre sklepy komputerowe

* do ceny dołączamy koszt wysyłki

Limitowana edycja oprogramowania - tylko 3000 szt.

Nowości sprzętowe



Do oferty firmy Cadena Systems, oficjalnego dystrybutora Samsung Electronics, wprowadzono nowy produkt koreańskiego potentata - 17-calowy monitor SyncMaster 750ST. Urządzenie to zostało wykonane w bardzo modnej ostatnio stylistyce iMac'a, tzn. dostępne jest w trzech wersjach kolorystycznych (Aqua Blue/Aqua Green/Aqua Orange) i posiada półprzeźroczystą obudowę. Charakteryzuje się bardzo dobrymi parametrami technicznymi, dla przykładu plamka mierzona horyzontalnie ma wielkość jedynie 0.24 mm. Monitor potrafi wyświetlać obrazy o maksymalnej rozdzielczości 1280x1024 pikseli przy 60 Hz. Przy rekomendowanej rozdzielczości (1024x768 pikseli) odświeżanie wynosi aż 85 Hz. Ciekawostką w tym modelu są odłączane głośniki (standardowo dostarczane w zestawie), kolorystycznie i stylistycznie dopasowane do obudowy. Monitor wyposażony w trzyletnią gwarancję oraz normę TCO '95 kosztuje końcowego użytkownika jedynie 1280 zł + VAT.

www.cadena.com.pl



Najnowszy aparat cyfrowy firmy Olympus o rozdzielczości 2.1 mln. pikseli - model C-2100 Ultra Zoom - posiada w sobie funkcje, które do tej pory nie znalazły odpowiednika na rynku. Jest zaopatrzony w jasny obiektyw F2.8 i zapewniającą fantastyczną jakość ogniskową - odpowiednik obiektywu 38-380mm w aparacie o szerokości filmu 35mm. Wbudowany optyczny układ stabilizacji obrazu zapewnia użytkownikowi otrzymywanie zadziwiająco ostrych i wyraźnych zdjęć, nawet przy fotografowaniu w powiększeniu do 10X. Ponadto obraz przedstawiony w nowatorskim elektronicznym celowniku dokładnie odpowiada widokowi uchwyconemu przez obiektyw - podobnie jak konwencjonalny aparat SLR. Duża gama opcji pomiaru światła, liczne funkcje ręcznego ustawiania, zapis dźwięku i filmu, z pewnością sprawiają, że model CAMEDIA C-2100 Ultra Zoom jest liderem w swojej klasie.

Mimo swojej kompaktowej konstrukcji, model ten dumnie rywalizuje z innymi dzięki jasnemu obiektywowi F2.8 z powiększeniem 10x zoom (odpowiada obiektywowi 38 - 380 mm w aparacie z filmem o szerokości 35 mm). Ten układ optyczny o wysokiej rozdzielczości

Procesory AMD Duron 600 i 650

Drżij Celeronie

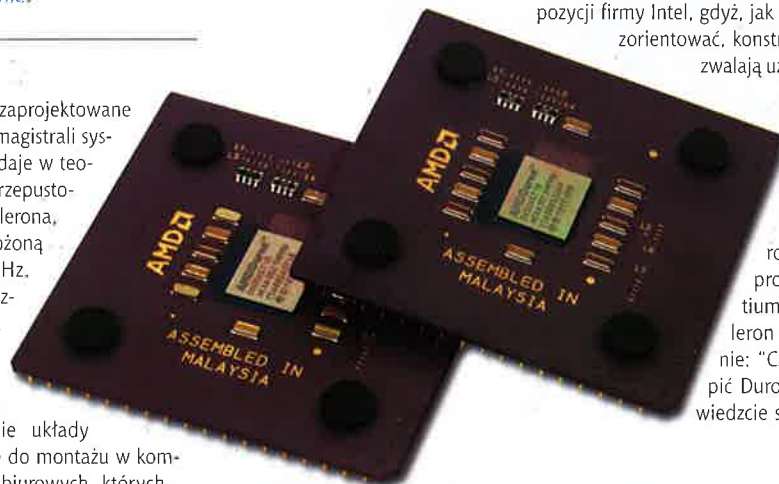
Od momentu pojawienia się procesorów Celeron zaprojektowanych i produkowanych przez firmę Intel użytkownicy za niewielkie pieniądze mogli nabywać zestawy spełniające większość wymagań. Konkurent, czyli firma AMD, nie mógł zagrozić potentatowi w tej części rynku podzespołów komputerowych. Było tak, aż do pojawienia się... Durona.

technICK

Procesory Duron są zaprojektowane tak, by korzystać z magistrali systemowej 200MHz, co daje w teorii trzykrotnie większą przepustowość w stosunku do Celerona, który pracuje z pomnożoną częstotliwością 66MHz, 192KB pamięci podręcznej oraz technologia 3Dnow! ma zapewnić dodatkową przewagę nad konkurencyjną konstrukcją. Oczywiście układy Duron są przeznaczone do montażu w komputerach domowych i biurowych, których cena ma oscylować w granicach 1100 dolarów. W chwili, gdy otrzymaliśmy procesory do testów, dostępna była jedynie jedna płyta przeznaczona do współpracy z tymi układami. Nasze obawy o wiarygodność wyników uzyskanych podczas procedur laboratoryjnych zostały rozwiane, gdy otrzymaliśmy możliwość użycia także płyty innego producenta, czyli MSI K7T Pro (MS-6330). Jeśli spojrzycie do tabelki, zapewne zaskoczą Was wyniki uzyskane w grach, są praktycznie identyczne, choć w przypadku Quake 3 Arena szybszy procesor okazał się... wolniejszy. Złożyliśmy to na karb błędu i przeprowadziliśmy testy kilkakrotnie - i okazało się, że... tak właśnie jest! Pomimo użycia na zmianę kilku procesorów, a potem zmiany płyty głównej, wyniki potwierdziły się. Jedynie aplikacje takie jak 3Dmark 99 wykazały zwiększenie wydajności wraz ze wzrostem częstotliwości taktowania procesora.

Nie mogę pominąć faktu zamontowania na rogach procesora gumek, które może wydają się śmiesznym dodatkiem, lecz są naprawdę pomysłowym rozwiązaniem. Procesory mają bardzo małą powierzchnię odprowadzającą ciepło do radiatora. Sposoby montażu tychże nie pozwalają na dokładne ich pozycjonowanie, dlatego gumki zapewniają idealne wręcz usytuowanie radiatora nad układem.

AMD, udostępniając procesory z serii Duron, może zagrozić pozycji firmy Intel, gdyż, jak mogliście się zorientować, konstrukcje te pozwalają uzyskać za niewiele większe pieniądze wydajność przewyższającą nawet tę oferowaną przez procesory Pentium III 700 i Celeron 2. Na pytanie: "Czy warto kupić Durona?", odpowiedzcie sobie sami.



Test

			AMD Duron 600	AMD Duron 650	Intel Pentium III 700	Intel Pentium III 733	AMD Athlon 1GHz
	Kategoria	Jedn.	2*3*100	2*3.25*100	7*100	5,5*133	5*200
GL Quake	640x480	fps	135,30	134,60	118,60	127,20	167,70
	800x600	fps	91,00	91,00	85,20	89,00	117,40
	1024x768	fps	57,50	57,60	56,70	59,30	77,60
Quake II OpenGL	800x600	fps	96,10	98,50	75,10	80,90	126,70
	1024x768	fps	61,10	62,90	53,30	55,90	85,70
Quake III Arena	Fastest	fps	85,00	77,20	90,00	84,70	112,40
	Normal	fps	74,20	69,30	72,50	71,40	98,10
	High Quality	fps	39,40	39,70	38,00	37,90	52,50
	1280x1024 HQ	fps	15,00	15,10	15,40	14,90	21,70
Turok 2	800x600	fps	60,50	58,60	61,30	61,90	68,40
	1024x768	fps	49,10	49,30	59,30	50,70	67,30
Incoming 16 bit	800x600	fps	58,74	58,75	57,48	64,45	59,86
	1024x768	fps	58,35	58,17	58,96	64,96	59,75
Incoming 32 bit	800x600	fps	55,98	55,81	55,01	56,21	59,38
	1024x768	fps	33,76	33,60	40,78	37,39	58,51
3D Mark 99 Max	800x600x16	3DMarks	5288	5422	5649	5741	5870
Final Reality	3D	R Marks	4,65	4,65	4,81	5,07	4,93
	2D	R Marks	6,59	6,85	6,23	5,14	8,19
	Overall	R Marks	4,93	5,01	5,21	5,03	5,49

AMD Duron 600

Dane techniczne:

Gniazdo: Socket A
Częstotliwość: 600MHz
Magistrala: 2*100MHz
Mnożnik: 3x

Dostarczyli:

Incom Wrocław
ul. Kolejowa 3
55-075 Bielany Wrocławskie
tel. (0 71) 35-88-000

Internet:

www.incom.com.pl
www.amd.pl

Plusy

- stosunek wydajności do ceny
- gumki pozycjonujące radiator

Minusy

- mała powierzchnia odprowadzająca ciepło

Cena:
370 zł

AMD Duron 650

Dane techniczne:

Gniazdo: Socket A
Częstotliwość: 650MHz
Magistrala: 2*100MHz
Mnożnik: 3.25x

Dostarczyli:

Incom Wrocław
ul. Kolejowa 3
55-075 Bielany Wrocławskie
tel. (0 71) 35-88-000

Internet:

www.incom.com.pl
www.amd.pl

Plusy

- stosunek wydajności do ceny
- gumki pozycjonujące radiator

Minusy

- dziwne wyniki w niektórych testach

Cena:
450 zł

THRUSTMASTER®

Guillemot
CORPORATION



REPLIKA KIEROWNICY FERRARI 360 MODENA



KIEROWNICA FERRARI FORCE FEEDBACK

GRANDPRIX 3
GEOFFA CRAMMONDA



NAJLEPSZY SYMULATOR FORMUŁY 1

Szukaj w najlepszych sklepach komputerowych

Wyłączny dystrybutor w Polsce:  www.action.com.pl

Sprzedaż promocyjna w salonach 

Nowości sprzętowe

firma Olympus skonstruowała specjalnie do wykorzystania w swoich aparatach cyfrowych. Poprzez aktywowanie cyfrowego zoomu 2.7x można zapewnić niewiarygodną jakość powiększenia 27x.

Dokładna ekspozycja wspomagana jest poprzez trzy odmienne systemy pomiaru światła plus kompensację ekspozycji. Naturalnie fotograf może również stosować zakres balansu bieli oraz opcję czułości ISO. Tymczasem system automatycznego ustawiania ostrości IESP zapewni dokładność pomiaru punktowego. Nawet w miejscach słabo oświetlonych można osiągnąć ostre obrazy dzięki oświetlaczowi automatycznego ustawiania ostrości aparatu.

Aparat jest doskonałym narzędziem dla podróżników. Mnóstwo ręcznie ustawianych opcji, jak też regulacja TTL dodatkowej zewnętrznej lampy błyskowej marki Olympus FL-40, pozwala na osiągnięcie indywidualnych rezultatów.

Model będzie dostępny na rynku polskim we wrześniu br.

www.eurocolor.com.pl



Firma "Cezar" została dystrybutorem procesorów VIA CYRIX III Samuel. VIA Technology jest jednym z największych na świecie producentów chipsetów do płyt głównych. W ubiegłym roku firmę kupiła National Semiconductor (producenta procesorów Cyrix) i rozpoczęła produkcję własnych procesorów pod nazwą VIA CYRIX. Do sprzedaży wchodzi modele VIA CYRIX III 500 i VIA CYRIX III 533. Następne zapowiadane modele to VIA CYRIX III 600 i 667. Procesory te są wykonane w technologii 0,18 mikrona. Posiadają 128 KB wewnętrznej pamięci podręcznej pierwszego poziomu. Pracują z częstotliwością 100/133 MHz (FSB-Front Side Bus) i przeznaczone są do instalacji w podstawce Socket 370 w obudowie PPGA. Obsługują też zestaw instrukcji 3DNow i MMX. Są energooszczędne - przeciętnie pobierają 10 watów mocy, co pozwala instalować je w notebookach. Procesory VIA CYRIX są przeznaczone do niedrogich komputerów domowych oraz komputerów wykorzystywanych głównie jako przeglądarki internetowe oraz również do aplikacji biurowych. Procesory te optymalizowane są do pracy z płytami głównymi opartymi na chipsecie VIA. Ceny sugerowane dla klientów końcowych.

Cyrix 500 FSB 100 269,00 + VAT
Cyrix 533 FSB 133 295,00 + VAT

www.cezar.com.pl

TORNADO 2000 S.A. oraz Logitech informują o wprowadzeniu dwóch nowych myszek do oferty. Są nimi Logitech Wheel Mouse Optical oraz Logitech MouseMan Wheel Optical. Zarówno Wheel Mouse Optical, jak i MouseMan Wheel Optical są przykładem zupełnie nowe-

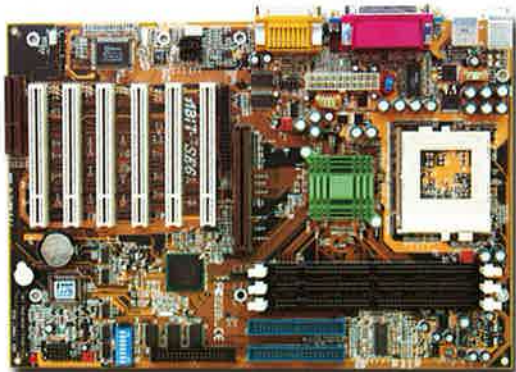
Abit SE6 i Asus CUSL2

Ten sam chipset, ale różna oprawa

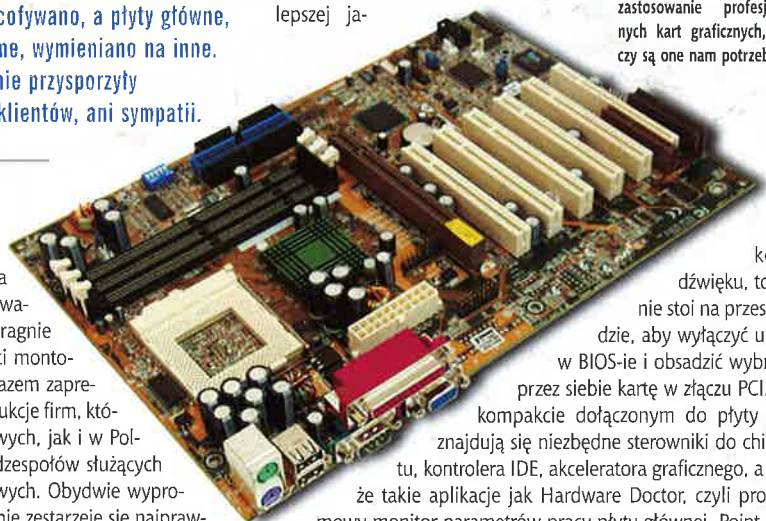
Jeśli uważnie śledziliście to, co wyprawiała firma Intel, prezentując w przeciągu kilkunastu ostatnich miesięcy przynajmniej trzy zestawy kości zarządzających logiką płyt głównych, to zapewne wiecie, że okazały się one niewypałami ze względu na błędy, jakie w nich znaleziono. Układy scalone wycofywano, a płyty główne, które już zostały wyprodukowane, wymieniano na inne. Tego typu działania na pewno nie przysporzyły procesorowemu gigantowi ani klientów, ani sympatii.

techNICK

Chipset i815E zawierający uaktualnioną o ICH2 architekturę ma być odpowiedzią na dość nagły i mocny atak przeprowadzony przez firmę VIA, która pragnie przełamać monopol Intela na kości montowane na płytach głównych. Tym razem zaprezentujemy czytelnikom dwie konstrukcje firm, które zdobyły, tak na rynkach światowych, jak i w Polsce, uznanie jako producenci podzespołów służących do budowy zestawów komputerowych. Obydwie wyprodukowano w formacie ATX, który nie zestarzeje się najprawdopodobniej przez kilka najbliższych lat. Na każdej z nich procesory umieszcza się w złączach FC-PGA, czyli posiadacze kości przeznaczonych do Slot-1 będą zmuszeni do wyboru innej konstrukcji lub wymiany posiadanych układów na inne. Abit SE6 i Asus CUSL2 korzystają z wbudowanej w strukturę chipsetu karty graficznej Intel 752, która zapewnia przyzwoity obraz, a także wspomaganie generowania obrazu 2D i 3D. Wydajność tego układu pozostawia wiele do życzenia, lecz nie jest to aż tak wielkim problemem, gdyż obie płyty można bez problemu obsadzić kartami korzystającymi ze złącza AGP pracującą w trybie 2x oraz 4x. Ciekawostką jest także możliwość pracy procesora 133MHz z pamięciami PC100 i na odwrót dzięki zastosowaniu technologii pozwalającej na asynchroniczne i synchroniczne taktowanie układów pamięci.



Na płycie znajdziemy układ odpowiedzialny za obsługę dźwięku zgodnego ze standardem AC97.



Abit SE6 różni się pod kilkoma względami od konkurencyjnej konstrukcji, gdyż na przykład na jego powierzchni zamontowano wyprowadzenia pozwalające na podłączenie joysticka, głośników, mikrofonu oraz innych zewnętrznych źródeł dźwięku, np. magnetofonu. System audio działa sprawnie i nie ma z nim większych problemów. Jeśli potrzebujemy

Złącze AGP Pro pozwala na zastosowanie profesjonalnych kart graficznych, lecz czy są one nam potrzebne?

lepszej jakości kości dźwięku, to nie stoi na przeszkodzie, aby wyłączyć układ w BIOS-ie i obsadzić wybraną przez siebie kartę w złączu PCI. Na kompakcie dołączonym do płyty SE6 znajdują się niezbędne sterowniki do chipsetu, kontrolera IDE, akceleratora graficznego, a także takie aplikacje jak Hardware Doctor, czyli programy monitor parametrow pracy płyty głównej. Point Cast Network oraz Inforia Quest 98 dopełniają listy dostępnych na krążku aplikacji.

Asus CUSL2 jest podobną konstrukcją, lecz różni się pod kilkoma względami. Pierwszym i widocznym prawie na pierwszy rzut oka jest brak wyprowadzeń audio. Znaczy to ni mniej, ni więcej tylko tyle, że aby słuchać muzyki oraz dźwiękową należy zaopatrzyć się w osobną kartę. Także AGP jest ciut inne niż standardowe, gdyż jest to złącze PRO, czyli takie, które może współpracować z profesjonalnymi kartami graficznymi. Jest to opcja dość ważna dla osób pragnących zbudować na przykład dość mocną, jednoprocessorową stację graficzną. Na osobnym śledziu producent zamontował trzy dodatkowe złącza... USB, dzięki czemu cały system może mieć ich aż pięć. Jest to dość przydatne, gdyż posiadacze większej ilości urządzeń komunikujących się poprzez tego rodzaju interfejs nie będą zmuszeni do zakupu odpowiedniego huba. Kolejną ciekawostką jest drugie złącze CNR. Jest to dość dobre rozwiązanie, gdyż karta sieciowa i modem korzystające z tego standardu są tańsze niż te same urządzenia pracujące z magistralą PCI. Na krążku CD oprócz porcji sterowników znajdują się takie aplikacje jak PC-Gillin98 (przeciw wirusom), jak również pakiet programów firmy CyberLink.

Obydwie konstrukcje pracują bardzo stabilnie i pomimo męczenia ich różnymi procesorami, pamięciami oraz innymi komponentami nie występowały problemy z kompatybilnością. Większość użytych procesorów dało się podkręcić w większym lub mniejszym stopniu, lecz bez przewagi którejkolwiek konstrukcji. Jeśli mam być szczerzy, to trudno byłoby mi się zdecydować na zakup jednej z nich. Każda ma swoje zalety i wady. O tym, która jest lepsza, musicie zdecydować sami ;-).

Abit SE6

Dane techniczne:

Chipset: Intel i815E (ICH2)
Złącza AGP/PCI/ISA: 1/6/0
Magistrala FSB: 66-153 MHz
Mnożnik: 2x do 11x
Inne: Audio AC97, CNR

Plusy

- AGP 4x
- dobra do podkręcania procesorów

Minusy

- niewielkie szumy systemu audio
- wydajność niższa niż BX

Dostarczyli:

BIOS Sp. z o.o.
02-495 Warszawa
ul. Jagiello 3
tel. (0-22) 867-51-38
fax. (0-22) 662-10-70

Internet:

www.bios.com.pl
www.abit.com.tw

Cena:

740 zł

Asus CUSL2

Dane techniczne:

Chipset: Intel i815E (ICH2)
Złącza AGP/PCI/ISA: 1/6/0
Magistrala FSB: 66-150 MHz
Mnożnik: 2x do 8x
Inne: CNR, pięć gniazd USB

Plusy

- złącze AGP pro
- pięć portów USB

Minusy

- brak Audio

Dostarczyli:

TCH Components
02-256 Warszawa
al. Krakowska 110/114
tel. (0-22) 868-22-25
fax. (0-22) 868-22-52

Internet:

www.tch.com.pl
www.asus.com.tw

Cena:

800 zł

Elsa Gladiac

Kolejny gladiator na arenie

GeForce 2 GTS jest kolejną kartą graficzną zbudowaną przy wykorzystaniu flagowego procesora firmy Nvidia. Procesor ten jest jak na razie niekwestionowanym liderem wydajności wśród akceleratorów 3D. Czy różni się od konkurencyjnych produktów? Przeczytajcie poniższy tekst, a dowiecie się czegoś ciekawego...

techNICK

Elsa Gladiac jest urządzeniem wykorzystującym do komunikacji z płytą główną złącze AGP i radzi sobie z obsługą zarówno standardu 4x, jak i 2x. Zainstalowane trzydzieści dwa megabajty pamięci SGRAM DDR pozwalają na korzystanie z najwyższych rozdzielczości przy pełnej gamie kolorów, oczywiście w trybie 2D. W sytuacji, gdy korzystamy na przykład z gier, to oprócz pamięci karty możliwe jest wykorzystanie części pamięci operacyjnej. Kości te produkowane są przez firmę Infineon i pozwalają na w miarę bezproblemowe zwiększanie częstotliwości taktowania pamięci, co skutkuje większą wydajnością karty. Także procesor daje się podgonić o kilkadziesiąt megaherów, lecz jeśli ktoś chciałby popracować dłużej, to powinien wyposażyć kartę w solidny radiator lub innego rodzaju chłodzenie. Dołączone sterowniki to jedna z cech odróżniających tę konstrukcję od konkurencyjnych produktów. Są one w pełni spolszczone i oferują dodatkowo zakładki pozwalające

przygotować go do pracy z takimi parametrami, o czym wspominałem już wyżej. Nie

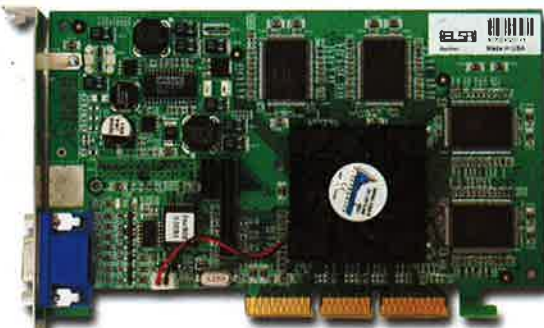


Karta wyposażona w układy Nvidia GeForce 2 GTS wyróżnia się spośród konkurencyjnych konstrukcji możliwościami przetaktowywania.

należy pamiętać także o fackie, że obraz generowany przez Elę Gladiac charakteryzuje się bardzo dobrą

jakością. Dodatkowo, który otrzymujemy wraz ze sterownikami, jest aplikacja Main Actor, której przeznaczenie edycja filmów i sekwencji wideo. Jest ona przeznaczona do współpracy z kartami posiadającymi wejścia i wyjścia wideo, ale dlaczego nie można jej wykorzystać i bez tych dodatków?

Elsa Gladiac mieści się gdzieś pośrodku stawki, jeśli chodzi o wydajność, lecz jakość wykonania i dobrze opracowane sterowniki pozwalają wycisnąć z niej ciut więcej niż oferują konkurencyjne konstrukcje. Jednakże dodatkowe moce wymagają drobnych ingerencji w urządzenie (chłodzenie), co może skończyć się utratą gwarancji. Dlatego...



ELSA Gladiac	
Dane techniczne:	Dotyczy:
Procesor: nVidia GeForce 2 GTS	TCH Components
Magistrala: AGP 4x, 2x	02-256 Warszawa, al. Krakowska 110/114
Pamięć: 32 MB SGRAM DDR	tel. (0-22) 668-22-25, fax 668-22-52
Wyjścia TV: brak	
Plusy	Internet:
• spolszczone sterowniki	www.tch.com.pl
• duże możliwości podkręcania	www.elsa.com
Minusy	Cena:
• znacznie uszczupla portfel	1900 zł

na przykład na włączanie i konfigurację FSAA (Full Scene Anti Aliasing), czyli wygładzanie schodków powstających podczas wyświetlania skośnych linii. Jedną z częściej występujących opcji jest możliwość ustalania częstotliwości taktowania zegara pamięci oraz układu GeForce 2 GTS. Jednakże praktycznie w nielicznych urządzeniach można wybrać wartości maksymalne bez obaw o zawieszenie systemu.

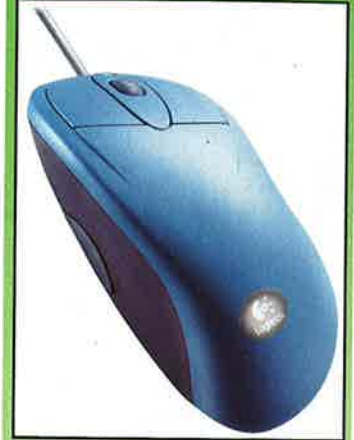
Niestety przetaktowany procesor wydzielą znacznie więcej ciepła i należy odpowiednio

Test

	Kategorie	Jedn.	ELSA Gladiac GeForce 2 GTS 32 MB DDR	Leadtek WinFast GeForce 2 GTS 32 MB DDR	ASUS V7700 GeForce 2 GTS 32 MB DDR	Asus 6800 GeForce 256 32MB DDR	3dfx Voodoo 5 5500 64 MB SDRAM
GL Quake	640x480	fps	300,90	311,80	296,80	247,80	193,60
	800x600	fps	53,10	245,40	239,30	177,30	238,60
	1024x768	fps	157,10	160,70	157,20	115,40	x
Quake II OpenGL 800x600	1024x768	fps	154,60	158,00	152,70	140,70	121,30
		fps	38,10	157,30	152,30	123,20	87,70
Quake III Arena	Fastest	fps	92,80	96,00	94,30	76,70	70,70
	High Quality	fps	79,90	81,20	82,30	66,50	58,70
	1280x1024 HQ	fps	70,50	71,60	70,70	57,50	53,60
Turok 2	800x600	fps	53,80	59,10	54,30	47,50	65,30
	1024x768	fps	55,40	58,50	53,20	46,80	63,20
Incoming 16 bit	800x600	fps	60,38	120,64	116,57	78,51	x
	1024x768	fps	60,13	123,91	121,46	78,68	115,34
Incoming 32 bit	800x600	fps	60,50	119,52	116,55	76,43	x
	1024x768	fps	60,13	123,70	120,71	75,39	116,59
3D Mark 99 Max	800x600x16	3DMarks	4842,00	4969,00	4807,00	4518,00	4024,00
3D Mark 2000	Default	3DMarks	4125,00	4366,00	4147,00	3573,00	2808,00
Final Reality	3D	R Marks	4,27	5,62	4,26	4,95	4,31
	2D	R Marks	4,83	4,65	4,84	5,08	4,80
	Overall	R Marks	4,49	5,24	4,48	4,77	4,82

Nowości sprzętowe

go wzornictwa i wyglądu, reprezentującym nadchodzącą linię produktów Logitech na rok 2000 / 2001. Nowe myszki skonstruowano z lekkiego i bardzo wytrzymałego plastiku w odcieniach niebieskiego i srebrnego. Oba kolory są metalizowane, co przydaje niepowtarzalności myszkom Logitech. Wheel Mouse Optical wyposażony jest w trzy programowalne



przyciski oraz kółko do przewijania. MouseMan Wheel Optical wyposażony jest aż w 4 programowalne przyciski (w tym jeden przycisk pod kciukiem) oraz rolkę. Przy zastosowaniu oprogramowania MouseWare istnieje możliwość skonfigurowania zarówno przycisków, jak i rolki na setki sposobów. Firma Logitech postanowiła oprzeć nową linię myszek na technologii optycznej, odchodząc przy tym od tradycyjnej kulki, czyli rozwiązania mechanicznego. Początki technologii optycznej w firmie Logitech sięgają wprowadzenia na rynek trackballi z serii Marble. Technologia optyczna zastosowana w nowych myszkach różni się nieco od technologii Marble. W myszkach tych zastosowano nowatorską technologię odczytywania podłoża przy użyciu kamery / czytnika CMOS. Technologia polega na podświetlaniu podłoża przy użyciu silnie świecącej czerwonej diody, odczytywania oświetlonej powierzchni przez układ CMOS i przetwarzaniu danych przez mikroprocesor znajdujący się w myszy.

Obydwie myszki standardowo wyposażone są w wtyczkę USB. Standard, jakim jest USB, pozwala na szybką i prostą instalację urządzenia nawet przy włączonym komputerze. Dla osób, które wolą podłączyć mysz przez port PS/2, przygotowano przejściówkę, która dołączana jest do każdej myszy.

Wheel Mouse Optical, jak i MouseMan Wheel Optical, są już dostępne w sprzedaży. Oble myszki posiadają 60-miesięczną gwarancję (5 lat). Sugerowane ceny brutto dla końcowego odbiorcy to:

Logitech Wheel Mouse Optical - 165 PLN
Logitech MouseMan Wheel Optical - 195 PLN

www.tornado.com.pl

...

W ofercie wrocławskiej firmy AB jest już dostępna najnowsza drukarka laserowa Lexmarka - Optra C710. Dzięki procesorowi o szybkości 200 MHz świetnie sprawdza się jako drukarka sieciowa, nie spowalniając pracy ani jednego komputera. Optra C710 jest pierwszą w swojej klasie drukarką oferującą rzeczywistą rozdzielczość 1200x1200 p./cal zarówno w wydrukach kolorowych, jak i monochromatycznych. Jedną z jej zalet jest także superszyb-

PCFo

Temat numeru:



Najnowocześniejszy

**Jak zmodernizować swój komputer
nie narażając się na bankructwo
- kompletny przewodnik**

Painter 5.5

Dla grafików i webmasterów

Paint Shop Pro

Proste, szybkie animacje

Photoshop po tuningu

Extensis - rewelacyjny zestaw modułów dla Photoshopa

Windows ME

Milenijna podróż z Microsoftem, wszyscy są zaproszeni

**Kontynuacja Spidermana, szlifów w rejestrze,
a także nowe porady eksperckie**

PCF - leksykon (część pierwsza)

Litera po literze odkrywamy tajemnice świata komputerowego

Linux Format

Kompilacja kernela, przegląd oprogramowania, polonizacja,
masa tipsów i newsów

poza tym jak zwykle w PCFormat:
recenzje najnowszych programów i sprzętu, porady, przewodniki, implementacje, sensacje

rm mat.

porady & kursy & informacje

PCFormat.

ISSN 1440-777X INDEX 359996
Nr 2 Październik 2000 Cena 14,99 zł

Porady eksperta

Poradnik modernizatora

Photoshop po tuningu

Linux Format

Przemysł tekstylny
czyli logo na koszulce

Windows Me
Milenium Edition

Zapraszamy w Milenijną podróż
Rozpoznasz mnie?
- skanowanie tekstu

Paint 5.5
Krok po kroku

2x
Format CD

Pecetowe Arkana
Leksykon PCF
Litery A-B naszego
wszechstronnego glosariusza
Implementacje
API ciąg dalszy, Visual Basic
Co to jest monitor?
Sygnowane - Bach
Promuj się
Mózg z wtyczką



Na CD pełne wersje programów, między innymi:

- Painter 5.5
- Mediator 4
- Magellan Explorer
- ReadIris 4.17
- Samochody Świata 2000



Nowości sprzętowe



kie drukowanie - 16 stron na minutę w druku mono i zaledwie 35-sekundowe oczekiwanie na pierwszą stronę w kolorze. Optra C710 zmniejsza koszt jednostkowy wszystkich drukowanych dokumentów, oferując takie funkcje jak wydruk kilku stron na jednym arkuszu (multi-up - do 16 stron na jednej) oraz automatyczne drukowanie dwustronne (jako opcja). Lexmark Optra C710 jest zgodna ze wszystkimi opcjami sieciowymi drukarek z rodziny Optra. Aby jeszcze bardziej ułatwić konfigurowanie drukarki i sterowanie nią, dołączono do niej bezpłatny program do zarządzania drukarkami Lexmark MarkVision!

Podstawowe parametry techniczne to:
Rozdzielczość: 1200x1200 dpi, 1200 IQ, 600x600 dpi
Wydajność: 16 ppm mono, 3 ppm kolor, 4 ppm 2-kolorowy draft
200 Mhz Procesor QED, 32 MB RAM, 384 MB max
35 sek TTFF
Opcje: Duplex
Podajnik 2 x 250 kartek
Technologia druku: Laserowa A4, mechanizm firmy Panasonic
Cykl pracy: 35 K stron/mies.
Przeciętnie: 5 K stron/mies.
Żywotność: 400 K stron
Zestawki: 75 PCL 5, 136 + 20 PS3, 45 PCL 6
Tonery/konserwacja: jednoelementowe kasety z tonerem 10 K.
Grałka utrwalająca 100 K stron (CRU)
Modele sieciowe: - 710N + Ethernet INA
- 710DN + duplex, pod. 2 x 250, 10/100 Ethernet oraz 64 MB RAM
- 710N Sun Solaris Ready
Interfejsy: Port równoległy, 3 x INA
Opcjonalnie: token ring, Ethernet, local talk, szeregowy, karta USB
Emulacja: PCL5c, PCL 6 (mono), PS3

www.ab.pl

Firma Creative Labs Europe, czołowy dostawca urządzeń i rozwiązań internetowych cyfrowej rozrywki osobistej (Personal Digital Entertainment - PDE), poinformowała o dwóch nowych kartach graficznych, które dopełnią jej ofertę gwiazdkową. Karty graficzne 3D Blaster(r) GeForce2 Ultra i 3D Blaster(r) GeForce2 MX zostaną wprowadzone na rynek w październiku 2000 roku, a ich ceny detaliczne wyniosą w przybliżeniu odpowiednio 499 USD i 129 USD.

Karta 3D Blaster(r) GeForce2 Ultra oparta jest na układzie NVIDIA GeForce2 UltraTM, najszybszym na świecie GPU (Graphics Processing Unit - jednostka przetwarzania graficznego), zapewniającym ostry i krystalicznie czysty obraz, dający niezrównany realizm i fenomenalne doznania w grach. Karta 3D Blaster(r) GeForce2 Ultra daje graczom niesamowitą wydajność dzięki szybkości wypełniania siega-

NEC LCD 1525M

Płaski i czarny

Ciekłokrystaliczne wyświetlacze wkraczają na polski rynek z praktycznie taką samą siłą jak monitory z płaskimi lampami kineskopowymi. Niestety, ich cena odstrasza mniej zamożnych użytkowników, zwłaszcza, że służą one przede wszystkim do obsługi baz danych i edycji tekstu, a także przeglądania stron WWW.

Mike-L

NEC jest jedną z firm, które dość mocno promują nowe technologie, w tym także ekrany LCD. Wprowadzony do sprzedaży model MultiSync LCD 1525M jest wyświetlaczem charakteryzującym się przekątną równą piętnastu calom, co daje praktycznie powierzchnię obrazu równą tej, którą uzyskujemy przy monitorach siedemnastocalowych. Biorąc pod uwagę gabaryty urządzenia, czyli grubość panelu, wynoszącą niespełna sześć centymetrów, a z podstawą piętnaście, oraz masę nie przekraczającą czterech i pół kilograma, można śmiało stwierdzić, że jakiegokolwiek inny monitor kineskopowy nie może konkurować z panelami LCD pod tym względem. Inaczej ma się sprawa obrazu, gdyż pomimo niepodważalnego faktu, że nie występują żadne błędy geometrii, po obejrzeniu jakiegokolwiek animacji lub podczas przewijania stron WWW da się zauważyć opóźnione odświeżanie obrazu, które powoduje rozmazywanie się liter i szczegółów grafiki, co z kolei męczy wzrok.

Największą wadą wyświetlaczy ciekłokrystalicznych jest fakt, że obraz jest idealny jedynie w rozdzielczości nominalnej, która w przypadku produktu NEC-a wynosi 1024 na 768 punktów. Po zmianie tego parametru na przykład na 800 na 600 punktów okazuje się, że wprawdzie obraz wypełnia całość ekranu, lecz na przykład tekst jest często dość słabo czytelny, gdyż część linii pionowych i poziomych jest uśredniana, co objawia się pogrubieniem niektórych elementów obrazu. To tyle o wadach tego typu urządzeń, a teraz coś o zaletach.

Urządzenia tego typu nie emitują szkodliwego promieniowania wytwarzanego przez monitory kineskopowe, gdyż nie posiadają dział emitujących strumienie elektronów. Dodatkowo, jak już wcześniej wspominałem, nie występują problemy z geometrią, gdyż każdy z punktów ma na stałe przyporządkowane miejsce na wyświetlaczu. Jaskrawość obrazu jest wystarczająca, by zapewnić komfortową pracę nawet w przypadku dość mocnego oświetlenia ekranu.

NEC LCD 1525M jest monitorem multimedialnym, co oznacza, że w jego obudowie umieszczono stereofoniczne głośniki zapewniające dość przyzwoitą jakość dźwięku. Wielkość i moc zastosowanych membran nie pozwala na uzyskanie zbyt wysokiej głośności ani dość dobrego odtwarzania basów. Na panelu umieszczono także gniazdo słuchawek, dzięki czemu nie ma potrzeby odłączania przewodu od karty muzycznej, gdy chcemy korzystać z dyskretniejszego sposobu odbioru wrażeń dźwiękowych. Wbudowany wzmacniacz i menu ekranowe pozwalają na dokładne stopniowanie poziomu głośności, basów, sopranu i balansu pomiędzy kanałami lewym i prawym. Ustawienia geometrii dokonuje się za pomocą przycisków dostępnych w dolnej części obudowy wyświetlacza oraz menu ekranowego.

Opcje pogrupowane są w zakładkach, dzięki którym bez problemu można dostać się do parametrów nas interesujących. Pierwsza część dotyczy dźwięku, następna pozwala na ustalenie jasności i kontrastu oraz automatyczną regulację tych ustawień. Kolejna zakładka to możliwość automatycznego dopasowania wszystkich parametrów geometrii obrazu, czyli rozciągnięcia obrazu w pionie i poziomie oraz korekty wyświetlania pionowych linii i punktów na ekranie. Następne dwie grupy to możliwość ręcznej korekty sposobu wyświetlania danych na ekranie z możliwością ich automatycznego ustawienia. Wbrew pozorom jest to uzasadnione, gdyż nie trzeba wracać do podmenu, które zapewnia samoczynne dopasowanie parametrów. RGB daje użytkownikowi możliwość wyboru pomiędzy aż pięcioma trybami wyświetlania kolorów w standardowych moni-



Ciekawa konstrukcja, która zapewniając dość dobre parametry, posiada wbudowane głośniki oraz hub USB.

torach spotyka się dwa tryby plus jeden użytkownika. Chodzi o tak zwaną temperaturę bieli, która można ustalić na 9300, 7500, 6500, 5000 oraz 4200.

Następna zakładka to OSD Setup, pozwalająca skonfigurować menu ekranowe. Ustalamy tu między innymi język, w jakim monitor komunikuje się z użytkownikiem (aż siedem pozycji, lecz bez polskiego), miejsce, w którym ma być wyświetlane menu, czas, po jakim ma się wyłączyć, wczytanie ustawień fabrycznych oraz informacje na temat obecnego trybu pracy.

NEC LCD 1525M jest produktem, który można polecić osobom posiadającym dość gruby portfel, niewiele miejsca na biurku i korzystającym głównie z aplikacji biurowych oraz Internetu. Do gier raczej się nie nadaje, no, chyba że do pasjansa, gdyż zbyt szybko wyświetlana grafika rozmazuje się, a nietypowe dla monitora rozdzielczości powodują przekłamanie w obrazie. □

NEC LCD 1525M

Dane techniczne:

Wyświetlacz: TFT LCD/15 cali
Zalecana rozdzielczość: 1024 x 768
Pobór mocy (normal/off): 28 W/poniżej 1 W
Dodatkowe: wbudowane w podstawę głośniki

Plusy

- wbudowany hub USB
- gniazdo słuchawek na panelu sterowania

Minusy

- problemy z poruszającym się obrazem
- wysoka cena

Dostarczył:

Incom SA
ul. Kolejowa 3
55-075 Bielany Wrocławskie
tel. (0 71) 35-88-000

Internet:

www.incom.com.pl
www.nec.com.pl

Cena:

Cena: 6500 zł

NAPA DAV-309

MP3, Audio, VideoCD i...

Odtwarzacz MP3 jest na polskim rynku już dość sporo. Są one na tyle małe, że niektóre modele mieszczą się swobodnie w kieszeni. Mankamentem tychże urządzeń jest najczęściej pojemność nośników i spora cena. Karty rozszerzające możliwości urządzeń narażają użytkownika na wydatek kolejnych kilkuset złotych. Czy nie ma innych rozwiązań?

Maciej Lewczuk

Są. Zatożę się, że większość użytkowników posiada przynajmniej jedną płytę z utworami zapisanymi w formie plików MP3 i oczywiście są to kopie posiadanych płyt CD na użytek własny. Popularnym urządzeniem do odtwarzania muzyki są przenośne odtwarzacze płyt CD-Audio. Czy nikt nie może wymyślić konstrukcji łączącej w sobie funkcjonalność discmana i MP3 Playera? Może i nawet wymyślił. Pierwsi zaprezentowali takie urządzenia Koreańczycy (MAMBA) oraz producenci NAPA (wersja 308), przedstawiając je na targach CeBit. Na rodzimym rynku nic nie zapowiadało pojawienia się takiej konstrukcji, gdy nagle okazało się, że jest! Firma SAS udostępniła naszemu laboratorium jedno z tych cudeniek i w dalszej części tekstu będziecie mogli dowiedzieć się o nim czegoś więcej.

NAPA DAV-309 jest urządzeniem łączącym w jednej obudowie kilka funkcji. Cechą podstawową jest odtwarzanie muzyki ze standardowych płyt Audio CD. Co ciekawe, bez problemu rozpoznawane są przygotowane na domowych nagrywkach krążki CD-R, jak również CD-RW. Kolejną ciekawostką jest możliwość podłączenia NAPA do... telewizora i oglądanie filmów z nośników VideoCD. Sprawdziłem to na kilku dostępnych pozycjach i ku mojemu zdziwieniu obraz był wyświetlany płynnie i bez żadnych kłopotów. W tym trybie pracy dostępne są także dodatkowe opcje, jak regulacja barwy tonów, zwolnione odtwarzanie, przetaczanie wersji językowych.

Następną funkcją, którą zapewne czytelników interesuje najbardziej, jest możliwość odtwarzania plików MP3. Jak to się odbywa, czy można przeglądać katalogi, co z nazwami plików, a co z jakością dźwięku? Zaraz, chwileczkę - spieszę z odpowiedziami. Jeśli posiadacie krążki z "empetrójkami" nagranych w głównym katalogu czy porozmieszczanymi w osobnych folderach, to nie ma to najmniejszego znaczenia. Po włożeniu nośnika i zamknięciu pokrywki urządzenie zacznie skanować dane i po znalezieniu odpowiednich plików udostępni je jako... zwykłe ścieżki muzyczne. Czyż to nie proste? Dzięki temu nie trzeba specjalnego systemu operacyjnego, aplikacji sterujących wyborem plików ani dużego, pochłaniającego mnóstwo energii wyświetlacza. Dzięki temu litowo-jonowy akumulator wystarczy na prawie cztery godziny ciągłego odtwarzania w trybie MP3, a podczas pracy ze standardowymi płytami Audio czas

ten wydłuża się do prawie siedmiu godzin. W tym trybie nie są dostępne funkcje regulacji barwy tonu, podbicia basów, które działa w pozostałych trybach, przewijania utworu, gdyż możliwe jest jedynie przeskakiwanie do poprzedniego lub następnego nagrania.

Niektórzy pomyślą, że to może głupie, ale jak można wybrać na przykład utwór ze środka listy - czy odtwarzacz rozpoznaje ponad sto pięćdziesiąt ścieżek? Do tego celu niezbędny staje się... PILOT! Producent dostarcza także i to urządzenie w zestawie. Dzięki niemu jesteśmy w stanie sterować praktycznie wszystkimi funkcjami odtwarzacza, no, może oprócz włączania i wyłączania. Zasięg tego gadżetu to prawie sześć metrów, czyli praktycznie z każdego pokoju można NAPA sterować leżąc wygodnie na łóżku lub rozpierając się leniwie w fotelu. Pilot zasilany jest jedną pastylkową baterią, którą można spotkać w większości płyt głównych, czyli z dostępnością nie powinno być problemu. Trochę gorzej ma się sytuacja z akumulatorkiem zasilającym sam odtwarzacz, lecz dystrybutor zapewne zadba i o to. Ważną kwestią jest także ciągłość odtwarzania muzyki w sytuacji, gdy NAPA narażona jest na wstrząsy. Jeśli chodzi o krążki Audio CD to przedstawia się to raczej przeciętnie, gdyż na przykład podczas biegu (mojego) muzyka czasem była przerywana, choć nie zdarzyło się to zbyt często. W przypadku plików MP3 nawet podczas symulacji przeciążeń, za które dystrybutor mógłby mnie op...yć, urządzenie nie spowodowało ani jednej przerwy w odtwarzaniu.



W tej plastikowej obudowie zintegrowano trzy urządzenia; są to odtwarzacz CD Audio, MP3 oraz VideoCD.

NAPA DAV-309 jest konstrukcją, na którą czekałem już od dość dawna. Co prawda jest ona większa od przenośnych odtwarzaczy CD, lecz jej pozostałe zalety rekompensują gabaryty i plastikowe wykończenie. Mogłbym ją polecić na przykład osobom nie posiadającym komputera, ale pragnącym korzystać z płyt zawierających po około dziesięć godzin muzyki.

NAPA DAV-309

Dane techniczne:

Odtwarzane formaty płyt: CD-Audio, VideoCD, CD-R i CD-RW zawierające pliki MP3
Zasilanie: zasilacz i akumulator litowo-jonowy
Dodatkowe: pilot na podczerwień, zestaw przewodów

Dostarczył:

Z.H.U. "SAS"
65-261 Zielona Góra
ul. Chmielna 15
tel./fax: (0 68) 320-80-70
www.amax.com.tw

Plusy

• odtwarza filmy, muzykę, pliki MP3
• tanie nośniki danych

Minusy

• czas pracy z akumulatorem poniżej 4 godzin
• duże rozmiary

Internet:

www.sas-zhu.com.pl
www.amax.com.tw

Cena:

950 zł

Nowości sprzętowe

jącej jednego gigapiksel i dwóch gigatekseli na sekundę. W połączeniu z możliwością realizacji złożonych operacji na pikselach, 3D Blaster(r) GeForce2 Ultra zapewnia płynne przetwarzanie grafiki wysokiej rozdzielczości z rozdzielczościami przekraczającymi 1600x1200.

Dla zapewnienia takiego bezprecedensowego poziomu wydajności 3D Blaster(r) GeForce2 Ultra wyposażony jest w 64MB szybkiej pamięci DDR pracującej z rekordową częstotliwością 460 MHz, co skutecznie usuwa jedno z najistotniejszych wąskich gardeł w dzisiejszych kartach graficznych 3D dla komputerów PC.

3D Blaster(r) GeForce2 Ultra wykorzystuje architekturę drugiej generacji przetwarzania T&L (transformacje i oświetlenie), mogącą przetwarzać 31 milionów trójkątów na sekundę, co daje wystarczającą moc obliczeniową do obsługi najbardziej wyrafinowanych modeli, scen i środowisk przestrzennych. To połączenie czyni z karty 3D Blaster(r) GeForce2 Ultra dotychczas najszybszą i najbogatszą platformę dla gier firmy Creative.

Karta 3D Blaster(r) GeForce2 MX oferuje najnowocześniejszą technologię dla komputerów PC głównego nurtu, dając entuzjastom komputerów doskonałe osiągi w grach za przystępną cenę. Wykorzystując zaawansowane techniki przetwarzania takie jak sprzętowe T&L i cieniowanie pojedynczych pikseli, w połączeniu z zaawansowaną jednostką GPU i 32MB pamięci DDR, 3D Blaster(r) GeForce2 MX, oferuje najlepsze połączenie ceny i wydajności.

www.creative.com.pl



Fujitsu Siemens Computers, wraz z firmami Reemstma, Mercedes, Mobile One, jest sponsorem drugiej edycji formuły West McLaren Mercedes Adrenaline. To najważniejsze wydarzenie związane ze sportem motoryzacyjnym, organizowane w Poznaniu w dniach 19 - 20 sierpnia 2000r., odbędzie się w tym roku pod nazwą OSIEM I PÓŁ. Największą atrakcją tegorocznej formuły jest obecność dwukrotnego mistrza świata Formuły 1 - Miki Hakkinena - jednego z nielicznych kierowców, któremu udało się obronić tytuł mistrzowski przez dwa lata z rzędu. Firma Fujitsu Siemens Computers jest oficjalnym dostawcą PC-ów, notebooków i serwerów dla stajni West McLaren Mercedes. Notebooki Fujitsu Siemens Computers - Lifebooki serii E wykorzystywane są do

Nowości sprzętowe

uruchomienia silników w samochodach McLaren. Podczas startu, jak i na całej długości przejazdu, notebooki stale służą do zapisu i analizy danych.

www.fujitsu-siemens.com.pl



Veracomp S.A. - autoryzowany dystrybutor produktów ABIT, wprowadził do sprzedaży kolejną płytę główną, stworzoną przez firmę ABIT. Nowy produkt o nazwie KT7-RAID wyposażony w chipset VIA KT133, zbudowany został specjalnie dla procesorów AMD-K7 Socket A 200 MHz FSB. Płyta główna ABIT KT7-RAID wyposażona jest w kontroler ATA/100, który pozwala na transfer danych z szybkością 100 MB na sekundę. Umożliwia on również obsługę trzech poziomów RAID: striping (RAID 0), mirroring (RAID 1) oraz striping + mirroring (RAID 0+1). KT7 RAID posiada udoskonalony system monitoringu pracy płyty i procesora. Jest to trójfazowe rozwiązanie (3-Phase Power Solution & Active Cooling), które wykorzystuje sześć tranzystorów MOSFET. Rozpoznają one warunki ewentualnego zagrożenia dla stabilności pracy płyty i procesora w dużo bardziej efektywny sposób niż wcześniejszy, dwufazowy system monitoringu, składający z czterech tranzystorów.

Jak wszystkie płyty główne ABIT, także i KT7-RAID to w pełni bezzworkowa płyta główna, w której wszelkie operacje związane z konfiguracją parametrów komputera odbywają się bezpośrednio w poziomie BIOS-u. Najważniejszym efektem wykorzystania technologii bezzworkowej konfiguracji o nazwie SoftMenu III(tm) jest prostota i szybkość instalacji oraz konfiguracji płyty. Wraz z płytą KT7-RAID dostarczany jest system operacyjny Gentus Linux w wersji specjalnie stworzonej dla produktów ABIT.

Płyta główna ABIT KT7-RAID ma kosztować około 950 zł brutto.

www.veracomp.com.pl



W pierwszych dniach września br. oferta napędów optycznych TCH COMPONENTS wzbogaci się o najnowszy napęd CD-RW firmy A-Open. Urządzenie o symbolu CRW-1232, umożliwiające nagrywanie płyt CD z dwuna-

Studio PCTV USB

Telewizja przez USB

Do tej pory, jeśli użytkownik komputera pragnął uzyskać na ekranie monitora dobrej jakości obraz telewizyjny, zmuszony był do zakupu kart montowanych w slotach PCI. Dla mniej zaawansowanych użytkowników było to niemałym problemem, gdyż najczęściej musieli oni prosić o pomoc zaprzyjaźnionych informatyków lub dźwigać całe pudło z elektroniką do stosownego serwisu.

Mike-L

Rozwiązaniem tego problemu jest użycie zewnętrznych modułów zawierających tuner i konwerter obrazu na sygnał elektroniczny przekazywany najczęściej poprzez złącze USB. Na rynku znajduje się już kilka takich urządzeń i jedno z nich postaramy się opisać czytelnikom CDA. Jeśli czytacie niniejsze pismo regularnie, to na pewno kojarzycie, że opisywaliśmy już tego typu konstrukcje. W urządzeniach dostępnych obecnie na rynku znacznie udoskonalono dekodowanie, przetwarzanie i przesyłanie informacji do komputera - takie też urządzenie otrzymaliśmy do testów. Studio PCTV USB jest konstrukcją przygotowaną przez laboratoria firmy Pinnacle Systems, która jest jednym z potentatów w dziedzinie projektowania i produkcji urządzeń służących do obróbki danych audiowizualnych. Konstrukcja widoczna na zdjęciu komunikuje się z komputerem poprzez złącze USB oraz przewód audio. Moduł posiada także wyprowadzenia i gniazda umożliwiające podłączenie anteny telewizyjnej i radiowej oraz na przykład magnetowidu lub kamery. Dodatkowo producent przewidział sytuację, w której użytkownik będzie chciał przesyłać sygnał dalej, na przykład na dodatkowy monitor, wyświetlacz lub inne urządzenie przechwytyjące obraz.

Całość instaluje się w bardzo prosty sposób, oczywiście wymagany jest system operacyjny Windows 98 lub nowszy. Najpierw należy zainstalować niezbędne sterowniki i oprogramowanie, a następnie podłączyć PCTV za pomocą dołączonych przewodów do komputera. Kolejnym krokiem jest podpięcie



W takim małym urządzeniu zintegrowano bardzo dobrej jakości tuner oraz dodano możliwość podłączenia kamery i oglądania obrazu na monitorze i ekranie telewizora

przewodów prowadzących od zewnętrznej anteny, gniazda telewizji kablowej, magnetowidu lub kamery. Gdy już wszystko jest gotowe można przystąpić do konfiguracji oprogramowania. Aplikacja PCTV Vision jest centrum telewizyjnym, dzięki któremu można oglądać audycje oraz nagrywać na dysk sekwencje filmów, a także przechwytywać pojedyncze klatki. Wyświetlany obraz jest jednym z najlepszych jakie dane mi było oglądać na ekranie monitorów komputerowych. Nie dość, że kolory odwzorowywane są prawidłowo, to nie występują także powszechne zakłócenia, co bardzo dobrze świadczy o zastosowanym tunerze. Podobnie jest w wypadku sygnału dostarczanego z sieci kablowej oraz magnetowidu i kamery. Przechwytywanie obrazu odbywa się w jednej z pięciu rozdzielczości, a na doda-

tek można wybrać jakość samplowanego obrazu spośród trzech dostępnych opcji. Sekwencje są zapisywane na dysk z dość dobrą jakością, nie gubi się przy tym zbyt wiele klatek w wyższych trybach. Pojedyncze klatki także są zapisywane w sposób, który zadowoli większość użyt-



kowników, ponieważ są pozbawione nieprzyjemnego efektu przeplotu. PCTV USB jest w stanie także dekodować sygnał radiowy, lecz egzemplarz testowy nie był wyposażony w tuner FM. Dźwięk jest przesyłany wprost z modułu do karty dźwiękowej, dzięki czemu jakość zgrywanej muzyki jest zależna jedynie od możliwości systemu audio komputera.

Firma Pinnacle Systems przewidziała możliwość korzystania z PCTV USB nie tylko jako centrum rozrywki, ale również jako urządzenia służącego do nagrywania filmów z kamery na dysk twardy komputera, edytowania, czyli dzielenia na sceny, montażu i końcowego zapisu wykonanego filmu na dysku. W początkowym procesie, podczas wczytywania filmu do edytora, program sam podzieli całość na poszczególne sceny. W procesie edycji jest możliwość wzbogacania produkcji o dodatkowe efekty dźwiękowe, wszelkiego rodzaju napisy, tytuły, a także przejścia pomiędzy scenami. Te ostatnie efekty są z góry zdefiniowane, lecz ich bogactwo zapewnia możliwość dobrania takiego przejścia, które zadowoli każdego domowego montażystę filmowego. Zapis danych odbywa się w jednym z popularnych formatów, czyli AVI, MPG oraz Real Audio, których parametry można w dość płynny sposób regulować.

Studio PCTV USB jest jednym z ciekawszych zewnętrznych tunerów telewizyjnych oferujących dość wysokiej jakości obraz, a także kilka dodatkowych opcji, które uatrakcyjnią pracę z urządzeniem. Jeśli szukacie tego typu rozwiązania, to mogę z czystym sumieniem polecić Wam produkt firmy Pinnacle Systems. □

Pinnacle Studio PCTV USB

Dane techniczne:

Rozdzielczość obrazu: 160x120, 240x180, 320x240, 640x480, 768x576 oraz Full Screen
Interfejs: USB
Wejścia: Antenowe, Composite, Audio, S-Video
Wysyłka: TV-Chinch, Audio-MiniJack

Dostarczony:

Cadena Systems
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0 61) 817-30-22
fax. (0 61) 817-30-50

Plusy

- wysoka jakość obrazu
- dołączone oprogramowanie

Minusy

- brak tunera radiowego
- brak polskiej instrukcji

Internet:

www.cadena.com.pl
www.pinnaclesys.com

Cena:

480 zł

Airboard Infrared Wireless Keyboard

Klawiatura, która standardom się oparła

Czy zdarzyło się komuś z Was korzystać z klawiatury bezprzewodowej? Czy mieliście wtedy poczucie swobody, możliwości odsunięcia się od komputera, pisanie tekstów z urządzeniem na kolanach, gdzie żadne przewody nie pałają wokół nóg? Jeśli nie, to przeczytajcie poniższy tekst, a jeśli tak to... też.

techNICK

Airboard Infrared Wireless Keyboard jest konstrukcją dość nietypową. Nic nowego! zakrzyknie ktoś, ale przecież jest bezprzewodowa, a tego typu urządzeń nie spotyka się na każdym kroku. To by się zgadzało. Ponadto tego posiada ona kilka rozwiązań bardzo rzadko spotykanych, nawet jak na urządzenie komunikujące się z komputerem za pomocą promieni podczerwonych. Już sam fakt zastosowania czarno-szarych tworzyw do wykonania podzespołów i obudowy odróżnia ją też od konkurencyjnych produktów, a na dodatek układ klawiszy nie jest zwykły. Przyciski są identycznie rozmieszczone jak te używane w komputerach przenośnych typu notebook. Dodatkowo przewidziano czarnaście klawiszy specjalnych, które wspomagają obsługę funkcji multimedialnych komputera, między innymi takich jak uruchamianie odtwarzacza CD, przeglądarki WWW, zmianę głośności i innych. W prawym górnym rogu umieszczono gumową wypustkę, pozwalającą na dość precyzyjne sterowanie kursorem

myszy. To dodatkowe urządzenie działa na podobnej zasadzie jak joystick analogowy, gdyż mocniejsze wychylenie powoduje szybsze przesuwanie się wskaźnika. Wszystkie klawisze działają bardzo precyzyjnie, a ustawienie klawiatury nawet siedem metrów od odbiornika pozwala na swobodną pracę. Co prawda muszę przyznać, że nie przyszło mi łatwo przyzwyczaić się do układu przycisków, lecz po kilku godzinach doceniłem delikatnie i cicho działające klawisze. Nie przypadł mi do gustu jedynie kontroler kursora myszy, gdyż przyciski są umieszczone pod nim, a to utrudniało na przykład przeciąganie i kopiowanie plików.



Airboard Infrared Wireless Keyboard jest dobrze pomyślaną konstrukcją, lecz zainteresują się nią zapewne użytkownicy, którzy dość często korzystają z przenośnych komputerów i przyzwyczaili się do nietypowego układu klawiszy.

Airboard Infrared Wireless Keyboard	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Typ: bezprzewodowa	Z.H.U. "SAS"
Połączenie: podczerwień, Zasięg: 7 metrów	65-261 Zielona Góra
Oprogramowanie: sterowniki na dyskietkach	ul. Chmielna 15
Dodatkowo: klawisze multimedialne, niezbędne przejściówki	tel./fax: (0 68) 320-80-70
Plusy:	Internet:
• spory zasięg	www.sas-zhu.com.pl
• precyzyjnie działające klawisze	
Minusy:	Cena:
• kiepskie rozmieszczenie przycisków kontrolera kursora myszy	290 zł
• brak wydzielonego bloku klawiszy numerycznych	

Nowości sprzętowe

stokrotną prędkością, zapisuje płytę CD-ROM 650 MB w czasie około 6 min. Zastosowanie zaawansowanego systemu odprowadzającego ciepło na zewnątrz napędu oraz czujników monitorujących na bieżąco proces odtwarzania oraz nagrywania wpływa na poprawność i stabilność odczytu płyt wszystkich formatów. Napęd ten występuje w wersji retail - w zestawie znajduje się oprogramowanie Nero Burning ROM, Nero InCD Packet Writing, Formosoft Gamut 2000 MP3 Tools, Norton Ghost, a także dysk CD-R oraz CD-RW.

Parametry techniczne:

- 10x CD-RW (max. transfer 1500 KB/s),
- 12x CD-R (max. transfer 1800 KB/s),
- 32x CD-ROM (max. transfer 4800 KB/s),
- interfejs ATAPI / E-IDE,
- wielkość bufora 4 MB,
- obsługa formatów CD-Audio, CD-ROM (Mode 1/2), CD-ROM/XA, CD-I, Photo-CD (single/multiple sessions), Video CD, CD Extra, I-Trax CD, CD Text oraz wysokiej gęstości (80 min) CD,
- możliwość instalacji w pionie lub w poziomie.

Cena napędu wyniesie ok. 1 000 netto dla końcowego odbiorcy.

www.tch.com.pl

NAPA

Przenośny odtwarzacz płyt CD-R/RW/VCD/CD !!!

- Odtwarza pliki MP3 i VCD oraz zwykłe płyty muzyczne
- Możliwość odtwarzania filmów na ekranie telewizora poprzez wbudowane wyjście AUDIO/VIDEO
- Doskonała jakość audio i video
- Czytelny wyświetlacz LCD
- Regulowane podbicie basów BASS BOOSTER
- Pełne OSD wyświetlane na ekranie telewizora
- Zdalne sterowanie poprzez pilota
- Możliwość odtwarzania do 14 godzin muzyki z płyty
- W zestawie akumulator z ładowarką



Dystrybutor:
Z.H.U. SAS
Chmielna 15
65-261 Zielona Góra
tel. (068) 320-80-70
e-mail: handel@sas-zhu.com.pl
www.sas-zhu.com.pl

Nowości sprzętowe

Firma Chaintech Computer z Tajwanu ogłosiła wprowadzenie nowej, wysoce zintegrowanej płyty głównej U-Boat 7 AIV2 na Socket A - pierwszej z serii płyt o formacie ATX przeznaczonych na rynek integratorów systemowych i OEM. Nowa płyta wykorzystuje chipset VIA KT-133. Inne cechy płyty to zintegrowana karta grafiki TNT2 M64 produkcji nVidia oraz karta dźwiękowa CMI-8738 z dwiekami surround, kompatybilna z SoundBlaster 16. Poza tym płyta posiada trzy gniazda pamięci DIMM PC 133 oraz cztery sloty PCI. Dodatkowo dla wszystkich, którzy zaopatrzą się w dowolną płytę, Chaintech producent oferuje pakiet oprogramowania diagnostyczno-użytkowego Value Pack 2000 (m.in. Trend Micro PC-cillin 6, Norton Anti-virus, Acrobat Reader).

www.asbis.pl



Wrocławska firma AB SA - wyłączny dystrybutor projektorów marki Optoma na rynku polskim - wprowadziła do oferty nowy model rzutnika przeznaczony do prezentacji multimedialnych: EzPro 615H. Jest to interesująca propozycja dla firm zajmujących się prezentacjami i szkoleniami. *ródłem obrazu jest potrójny wyświetlacz 0,9" TFT. Wysokie parametry techniczne takie jak: jasność 1250 ANSI lumenów, kontrast 200:1 oraz rozdzielczość XGA 1024x768, którą można interpolować do SXGA 1280x1024, pozwalają na uzyskanie obrazu bardzo dobrej jakości. Maksymalnie możemy osiągnąć obraz o bardzo dużej przekątnej - aż do 260". Projektor EzPro 615H został wyposażony w lampę najnowszej generacji - UHP 120W o żywotności 2000 godzin, z wmontowanym wskaźnikiem jej zużycia. Wmontowany jest także głośnik wewnętrzny o mocy 3W. Ponadto projektor posiada funkcję automatycznego dostrajania się, zoom ustawiany jest mechanicznie, posiada obrotowy obiektyw i funkcję mouse. Projektory marki Optoma objęte są 2-letnią gwarancją.

www.ab.pl

Chaintech Computer Co. ogłosił powszechną dostępność Drive Power ATA-100R - karty PCI, która pozwala starą technologię komputeru w pełni korzystać z dużych objętościowo, nowoczesnych dysków twardych. Drive Power ATA-100 to karta RAID, która podwaja prędkość przesyłu danych z dysku. W momencie, gdy ze względu na ograniczenia wydajności innych komponentów, trudne jest pełne wykorzystanie możliwości nowoczesnego dysku, lub gdy dysk stanowi najwolniejsze ogniwo wśród komponentów komputera, zwiększenie transferu danych znacząco poprawia

Monitory CTX VL950SLT i PR960F

Różne oblicza dziewiętnastek

Coraz częściej nabywcy nowych zestawów komputerowych, a także ci, którzy zmieniają wystużone czternastocalowe monitory, sięgają po urządzenie wyposażone w duże, siedemnasto- i dziewiętnastocalowe kineskopy. Po co komukolwiek takie kolosy? Monitor jest jednym z elementów zestawu komputerowego, który zmienia się najrzadziej, dlatego należy nabyć sprzęt, który nie zestarzeje się w ciągu dwóch lat, a naszym, redaktorów, zadaniem jest przybliżenie czytelnikom nowo pojawiających się na rynku konstrukcji.

Maciej Lewczuk

Zgodnie w tym, co napisałem we wstępie, przedstawimy czytelnikom CDA dwa modele monitorów wyposażonych w dziewiętnastocalowe kineskopy produkowanych przez firmę CTX, która gości na polskim rynku już od dobrych kilku lat.

Na pierwszy ogień wybraliśmy konstrukcję oznaczoną jako VL950SLT. Przy konstrukcji tego modelu zastosowano jeden z nowszych kineskopów charakteryzujących się tak zwaną krótką szyjką, co pozwoliło w znacznej mierze zmniejszyć gabaryty i masę urządzenia. Dzięki temu rozwiązaniu technicznemu tzw. głębokość monitora można bez problemu porównać do tej, jaką mają tradycyjne konstrukcje piętnastocalowe. Pozwala to zaoszczędzić sporo miejsca na biurku, co niejednokrotnie ma zna-



Krótką szyjką kineskopu pozwala na zaoszczędzenie miejsca na biurku lub ustawienie monitora w miejscach, w których inny by się nie zmieściłby

czenie, i doceniają to właściciele niewielkich pokoi. Po podłączeniu monitora do karty graficznej generującej bardzo wysokiej jakości obraz (GeForce 2GTS) rozpoczęły się "tortury" urządzenia w większości popularnych trybów, oczywiście po kilkudziesięciominutowym rozgrzaniu. To, co rzuciło się w oczy, to dość duże błędy konwergencji, czyli zbieżności trzech podstawowych kolorów. Występowały na całej powierzchni kineskopu, a w menu ekranowym nie znalazłem opcji, która pozwoliłaby na korektę usterek. Pomimo tej wady obraz jest dość ostry i wyraźny. Jeśli chodzi o geometrię wyświetlanego obrazu, nie mam jej nic do zarzucenia, gdyż dość powszechne krzywizny zauważane w rogach kineskopu w przypadku VL950SLT praktycznie nie występowały.

Drugą konstrukcją, którą testowaliśmy, był model PR960F wyposażony w płaski kineskop produkowany przez firmę Sony. O tym, że jest to konstrukcja przeznaczona dla bardziej wymaga-

jących użytkowników świadczy między innymi możliwość dostarczenia sygnału z karty graficznej na dwa sposoby. Pierwszy to tradycyjne złącze piętnastopinowe, a drugi - użycie przewodu rozgałęzionego z jednej strony na



pięć wtyczek BNC, odpowiedzialnych za trzy kolory oraz sygnał synchronizacji poziomej i pionowej. W obudowie znajdziemy także wmontowany czteroportowy hub USB. Co ciekawe, nie posiada on wyprowadzeń umieszczonych w jednym miejscu, tylko dwa z tyłu, obok złącza BNC i dwa z prawej, patrząc od strony kineskopu. Jest to dość wygodne, jeżeli używamy akcesoriów, które podłączamy poprzez USB jedynie na chwilę, na przykład aparatu cyfrowego czy odtwarzacza MP3.

Testy praktyczne wykazały, tak jak u poprzednika, niewielkie błędy konwergencji, lecz dało się je z grubsza wyregulować za pomocą opcji dostępnych z poziomu menu ekranowego. Także nieprzyjemny efekt mory można eliminować ustalając odpowiednie parametry, lecz tym razem nie udało się do zera. Kineskop i zastosowany w nim luminofor jest dobrej jakości, gdyż podczas wyświetlania białej planszy nie występował tak zwany efekt duchów, czyli przebarwień obrazu. Jest to dość ważne, szczególnie jeśli monitor ma wiernie odwzorowywać kolory, a na tym zależy głównie grafikom.

Obydwie konstrukcje spełniają rygorystyczne normy, które określają poziom emisji szkodliwego promieniowania. Także do obydwu dołączono wyczerpujące instrukcje obsługi, niestety, dostępne w kilku językach, lecz nie w polskim. Jako że są to konstrukcje w miarę nowe, dystrybutor zapewni, że do monitorów dołączane są polskie tłumaczenia tychże.

Oba monitory mają swoje zalety i wady, lecz nie widzieliśmy jeszcze urządzenia posiadającego jedynie cechy dodatnie. Pierwszy monitor jest przeznaczony raczej dla domowych użytkowników, a drugi dla węższego grona zajmującego się głównie grafiką lub osób wymagających od urządzeń tego typu dobrych parametrów użytkowych.

CTX VL950SLT			
Dane techniczne:		Dostarczył:	
Max rozdzielczość: 1600x1200 punktów		AB S.A.	
Odsłanianie poziome: 30-95 KHz		ul. Kościelżyńska 32, Wrocław	
Odsłanianie pionowe: 50-160 Hz		tel. (0 71) 324-05-00	
Wielkość płaski: 0,25 mm		fax (0 71) 324-05-28	
Obraz wyświetlany: 18"		Internet:	
Plusy		www.ab.com.pl	
• brak wyraźnych błędów geometrii		www.ctx.com.pl	
• krótka szyjka kineskopu		Cena:	
Minusy		1800 zł	
• błędy konwergencji			

CTX PR960F			
Dane techniczne:		Dostarczył:	
Max rozdzielczość: 1600x1200 punktów		AB S.A.	
Odsłanianie poziome: 30-110 KHz		ul. Kościelżyńska 32, Wrocław	
Odsłanianie pionowe: 50-160 Hz		tel. (0 71) 324-05-00	
Wielkość płaski: 0,24 mm		fax (0 71) 324-05-28	
Obraz wyświetlany: 18"		Internet:	
Plusy		www.ab.com.pl	
• złącza BNC		www.ctx.com.pl	
• wbudowany hub USB		Cena:	
Minusy		2400 zł	
• niewielka mora			
• niewielkie błędy konwergencji			

Karty Graficzne PixelView

GeForce 256 i GeForce 2 MX

ProLink jest firmą, która co jakiś czas przypomina o sobie, oferując karty graficzne podobne lub praktycznie bliźniacze do konstrukcji konkurencji. Pomimo podobieństw są one wyposażone na przykład w tańsze i wolniejsze kości pamięci. Czasem ProLink zaskakuje użytkowników ciekawymi rozwiązaniami, które są potraktowane przez inne firmy dość pobieżnie, przykładem mogą być zastosowane w ich konstrukcjach radiatory.

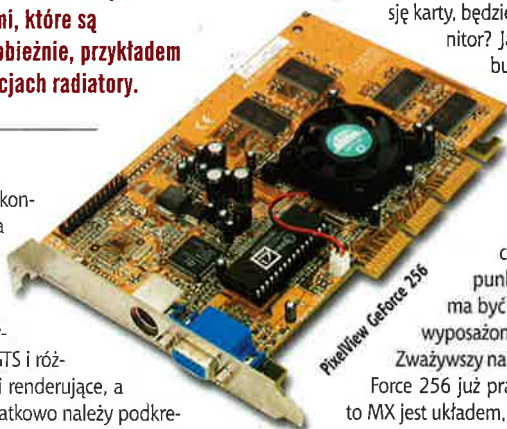
techNICK

Karty dostarczone do laboratorium to konstrukcje wyposażone w układy Nvidia GeForce 256 oraz Nvidia GeForce 2 MX. O tym pierwszym wiece już chyba wszystko, dlatego napiszę co nieco o nowszym procesorze, a wyniki będzie można porównać w tabelce. MX jest modyfikacją kości GTS i różni się głównie tym, że posiada dwa potoki renderujące, a GeForce 256 i 2 GTS posiadają cztery. Dodatkowo należy podkreślić, że pobór mocy to jedynie cztery waty, co pozwala zalecić kartę wszystkim tym użytkownikom, których płyty główne nie radziły sobie z obsługą kart wykorzystujących układy GeForce 256. Jeśli spojrzeć na zdjęcie to na pewno zaskoczy Was niewielkie gabaryty karty, porównywalne z konstrukcjami TNT M64 oraz brak wentylatora na radiatorze. Jest to jak najbardziej racjonalne rozwiązanie, gdyż karty z kością MX w niektórych zastosowaniach uzyskują wyniki podobne do tych jakie można mieć przy zastosowaniu GeForce 256, w niektórych są one nawet wyraźnie szybsze, a ceny kart są zbliżone. Jeśli chodzi o jakość obrazu to nie odbiega ona w żadną ze stron od standardu, pomimo tego, że w MX zastosowano RAMDAC 300MHz, ale czy kupujący tańszą wersję

Standardowe, niczym nie wyróżniające się urządzenia, które można nabyć i nie narzekać na zbyt wysokie ceny.



PixelView GeForce 2MX



PixelView GeForce 256

sie karty, będzie do niej podłączał wielki monitor? Jak poinformował nas dystrybutor, występują także modele

MX wyposażone w wyjścia wideo, oferujące wyświetlanie tego samego obrazu zarówno na monitorze jak i odbiorniku telewizyjnym w maksymalnej rozdzielczości osiemset na sześćset punktów. Cena tego urządzenia ma być niewiele wyższa od karty nie wyposażonej w wyprowadzenia S-Video.

Zważywszy na fakt, że kart z procesorem GeForce 256 już praktycznie nikt nie produkuje, to MX jest układem, który zainteresuje wszystkich tych, którzy pragną cieszyć się wysoką wydajnością, nie narażając płyty głównej na spalenie z powodu zbyt dużego poboru energii.

Test

	Kategoria	Jedn.	PixelView GeForce 2 MX 32 MB SDRAM	PixelView GeForce 256 32 MB SDRAM	Leadtek GeForce 2 GTS 32 MB DDR	Asus 6800 GeForce 256 32MB DDR	3dfx Voodoo 5 5500 64 MB SDRAM
GL Quake	640x480	fps	194,70	217,50	311,80	247,80	193,60
	800x600	fps	133,60	149,30	245,40	177,30	238,60
	1024x768	fps	84,80	96,30	160,70	115,40	x
Quake II OpenGL	800x600	fps	154,20	143,40	158,00	140,70	121,30
	1024x768	fps	142,90	131,40	157,30	123,20	87,70
Quake III Arena	Fastest	fps	91,70	73,20	96,00	76,70	70,70
	High Quality	fps	64,80	63,40	81,20	66,50	58,70
	1280x1024 HQ	fps	42,80	41,20	71,60	57,50	53,60
Turok 2	800x600	fps	53,80	52,30	59,10	47,50	65,30
	1024x768	fps	52,80	51,60	58,50	46,80	63,20
Incoming 16 bit	800x600	fps	60,27	59,84	120,64	78,51	x
	1024x768	fps	59,92	59,42	123,91	78,68	115,34
Incoming 32 bit	800x600	fps	60,29	58,20	119,52	76,43	x
	1024x768	fps	59,06	56,39	123,70	75,39	116,59
3D Mark 99 Max	800x600x16 Default	3DMarks	4825,00	4950,00	4969,00	4518,00	4024,00
3D Mark 2000	Default	3DMarks	3605,00	3422,00	4366,00	3573,00	2808,00
Final Reality	3D	R Marks	4,25	4,85	5,62	4,95	4,31
	2D	R Marks	4,83	4,86	4,65	5,08	4,80
	Overall	R Marks	4,43	5,26	5,24	4,77	4,82

Nowości sprzętowe

wydajność całego systemu. Nowe narzędzie firmy Chaintech jest idealne dla serwerów i stacji roboczych pracujących na płytach głównych wyposażonych w kości BX Intelu. Kontroler HPT370 Ultra DMA/RAID Drive Power ATA-100R umożliwia wsparcie takich trybów pracy jak IDE PIO, DMA, Multi-Word DMA, Ultra DMA 33, Ultra DMA 66 i Ultra DMA 100, jak również IDE RAID 0,1 i RAID 0+1.

www.asbis.pl

Firma Fincom Poland - autoryzowany przedstawiciel Microcom - przygotowuje się do wprowadzenia na polski rynek sprzętu komunikacyjnego zgodnego z najnowszym standardem USB 2.0, obsługującego nowy protokół transmisji danych V.92. Technologia USB 2.0 umożliwia bardzo szybką i wydajną komunikację z komputerem, osiągającą aż 480 Mb/s (40-krotnie szybszą niż przewiduje poprzednia wersja USB 1.0). Nowy standard będzie oczywiście w pełni kompatybilny z USB 1.0 i urządzeniami peryferyjnymi takimi jak kable, przejściówki itp. Najnowszy standard przesyłu danych przez modem oznaczony symbolem V.92 zapewni internautom znacznie większą prędkość transferu danych i głosu oraz pozwoli na korzystanie z telefonu bez konieczności przerywania połączenia z Internetem. Fincom Poland pracuje nad tym, aby nowe technologie jak najszybciej znalazły się w ofercie modemów Microcom.

www.fincom.pl



Na polskim rynku pojawił się nowy model drukarki zaliczającej się do rodziny urządzeń służących do przenoszenia najwyższej jakości zdjęć na papier - jest nią Epson StylusPhoto 2000P. Dzięki nowym technologiom takim jak Variable-Sized Droplet Technology oraz tak zwanym "inteligentnym cardridge'om" pozwala na dość tanie wydruki zdjęć i grafik. Niski poziom wytwarzanego podczas pracy hałasu pozwala na zastosowanie tego urządzenia także w domu. Jak zapewnia producent, trwałość wydruków wynosi do stu lat, gdyż zastosowane w

PixelView GeForce 2 MX

Dane techniczne:
 Procesor: Nvidia GeForce 2 MX
 Magistrala: AGP 4x, 2x
 Pamięć: 32MB SDRAM
 Wyjścia TV: brak

Plusy
 • niewielkie gabaryty

Minusy
 • nie zachwyca szybkością

Dostarczył:
 PC Serwis S.C.
 Ul. Karabell 2a
 01-313 Warszawa
 tel./fax: (0 22) 665-14-04

Internet:
 www.prolink.com.tw

Cena:
 750 zł

PixelView GeForce 256

Dane techniczne:
 Procesor: Nvidia GeForce 256
 Magistrala: AGP 4x, 2x
 Pamięć: 32MB SDRAM
 Wyjścia TV: S-Video

Plusy
 • niezła relacja cena/wydajność

Minusy
 • tylko standardowe sterowniki

Dostarczył:
 PC Serwis S.C.
 Ul. Karabell 2a
 01-313 Warszawa
 tel./fax: (0 22) 665-14-04

Internet:
 www.prolink.com.tw

Cena:
 750 zł

Nowości sprzętowe

atramentach specjalne pigmenty odporne są na większość czynników atmosferycznych. Maksymalna rozdzielczość z jaką można drukować nawet na zwykłym papierze to 1440 na 720 dpi. Bardzo małe marginesy, zapewniają najbardziej efektywne wykorzystanie nośników takich jak pojedyncze arkusze, a także rolki z papierem do wydruków atramentowych. Do kompletu dołączana jest aplikacja Adobe Photoshop 5.0 LE.

www.epson.com

SDVD101 to symbol, jakim firma Shuttle opatrzyła produkowany przez siebie napęd DVD, charakteryzujący się dziesięciokrotną prędkością odczytu danych. Czas dostępu do informacji zapisanych na krążkach wynosi 100 milisekund. Komunikacja z płytą główną odbywa się poprzez interfejs Ultra DMA 33. Napęd wyposażono w przyciski pozwalające na odtwarzanie płytek CD bez konieczności korzystania z oprogramowania. Konstrukcja tacki, na której umieszcza się płytki, umożliwiła montaż napędu zarówno w pionie, jak i w poziomie.

www.shuttle.com.tw

Nowe 64MB i 128MB moduły pamięci HSDRAM zapowiedziała firma Mushkin Enhanced Memory Systems. Dzięki zastosowaniu najnowszych rozwiązań technologicznych kości te przystosowane są do współpracy z magistralą 150 MHz, a testy producenta potwierdzają możliwość korzystania z nich przy częstotliwościach dochodzących nawet do 166MHz. Układy, które zastosowano do produkcji tychże modułów, charakteryzują się bardzo małym czasem dostępu, który wynosi jedynie... 4,5 nanosekundy.

www.pc133memory.com



Dla wielu chwila prawdy dla zdjęcia cyfrowego przychodzi wówczas, kiedy jest ono wydrukowane. Drukarka Olympus P-400 zapewnia zdjęcia o wysokiej rozdzielczości tak, że sprawiają one wrażenie żywych. Zaprojektowana zarówno dla entuzjastów, jak i profesjonalistów, jest nowatorskim pomysłem i wywiera wrażenie niezwykle dużymi prędkościami drukowania wykonując wydruk A4 w około 90 sekund, łatwo w użyciu, wyposażona w panel LCD - służący do podglądu funkcji, charakteryzuje się wyjątkową wszechstronnością. Kompatybilna z większością kart pamięci dru-

AOpen 16x DVD-ROM

Szesnasta prędkość kosmiczna :-)

Dotychczas czytaliście o napędach odczytujących płytki DVD z maksymalnie dwunastokrotną prędkością. Takie też możecie spotkać zamontowane w komputerach PC. Odtwarzacze te były uznawane za najszybsze, aż do czasu, gdy pojawiły się napędy oferujące odczyt z prędkością szesnastokrotnie przewyższającą standardowe 1,3 MB/s.

Mike-L

Jedne z pierwszych tego typu napędów zaprezentowała firma AOpen, a my spróbujemy przybliżyć jego parametry czytelnikom CDA. Cechą, która najbardziej rzuca się w oczy, jest brak standardowej tacki, w której umieszczaloby się krążek. Została ona zastąpiona przez szczelinę oraz specjalny mechanizm zapewniający bezproblemowe wciąganie i wysuwanie płytek. Niektórzy zapewne stwierdzą, że jest to gorsze rozwiązanie niż tacka, gdyż łatwiej pobrudzić nośnik, ale ocenę tego pozostawiam czytelnikom (w samochodzie używamy podobnych :-)). Otwór zabezpieczono zestawem dość gęstych i miękkich szczoteczki, które dodatkowo czyszczą powierzchnię płytki i nie dopuszczają do przedostawania się cząstek kurzu do wnętrza urządzenia.

Nie można, niestety, pominąć tego, że szybko obracające się płytki powodują powstawanie hałasu, którego szczoteczki, niestety, nie tłumią zbyt dobrze. Szkoda, że nie dołączono do napędu oprogramowania pozwalającego na spowolnienie jego pracy, gdyż prędkość 2x wystarcza w zupełności do oglądania filmów, a przy pełnej szybkości hałas nieco przeszkadza. Do napędu dołączono aplikację Cy-

berlink PowerDVD w wersji 2.55, dzięki której bez problemu można odtwarzać filmy DVD na ekranie komputera lub telewizora, jeśli karta graficzna posiada stosowne wyjście.

Do tego celu wystarczy już przeciętnej klasy komputer, czyli posiadający procesor z zegarem 300 MHz, 32-64 MB pamięci RAM i system operacyjny Windows 9x.

Jeśli potrzebujecie zabójczej prędkości odczytu płytek DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW oraz CD-ROM i nie pozwolicie zrazić się szumem dobywającym się z napędu, to AOpen 16x DVD jest właśnie tym, czego potrzebujecie.



AOpen 16x DVD-ROM	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Interfejs: ATAPI/E-IDE	TCH Components
Bufor: 512 KB	02-256 Warszawa
Odczyt CD: 40x (12 MB/s)	al. Krakowska 110/114
Odczyt DVD: 16x (22 MB/s)	tel. (0-22) 868-22-25
	fax (0-22) 868-22-52
Plusy:	Internet:
• bardzo duży transfer	www.tch.com.pl
• dołączone oprogramowanie	www.aopen.com
Minusy:	Cena:
• dość głośna praca	820 zł

Minton S-Cam F1

Cyfrowy aparat dla mas?

Aparatów fotograficznych używał już chyba każdy. Większość czytelników posiada zapewne przynajmniej jeden w domu. Jednakże posiadaczy cyfrowych urządzeń tego typu jest nadal niezbyt wiele, a jest to przede wszystkim spowodowane wysoką ceną tych produktów. Tanie cyfrowe aparaty pojawiają się na rynku nader rzadko, dlatego z przyjemnością zaprezentujemy Wam konstrukcję, za którą zapłacicie mniej niż tysiąc złotych.

Maciej Lewczuk

Minton S-Cam F1 przypomina swoją konstrukcją standardowe aparaty typu kompakt, lecz jest od nich prawie o połowę mniejszy. Jest to skutek zastosowania elektroniki w miejscu przeznaczonym dla elementów optycznych oraz kart Smart Media zamiast kliszy fotograficznej umieszczonej w kasie. Nośnik o pojemności dwóch megabajtów zapewnia możliwość zmagazynowania do dwudziestu zdjęć w trybie Low (1024x768 punktów) oraz piętnastu w High (1280x960 punktów). Wbudowana lampa błyskowa zapewnia oświetlenie fotografowanych obiektów, które znajdują się w odległości do 2 metrów od obiektywu o stałej ogniskowej. Niestety, czujnik oceniający jasność w konkretnej sytuacji nie zawsze działa poprawnie, dlatego dla uzyskania lepszych efektów należy usta-

wić tryb pracy lampy na ciągły. Urządzenie dysponuje przełącznikiem trybu pracy, który umożliwia wybór pomiędzy opcją Normal i Macro. Pierwsza z nich pozwala na fotografowanie obiektów znajdujących się dalej niż sto trzydzieści centymetrów od obiektywu, a w drugim trybie odległość ta zmniejsza się do dwudziestu, lecz przy wyższych niż pięćdziesiąt obraz jest rozmazany.



Aparat cyfrowy tej wielkości nie posiada opcji powiększania obrazu, gdyż soczewki osadzone na stałe.

Transferu danych dokonuje się po podłączeniu urządzenia do komputera poprzez port szeregowy. Dostarczony przewod Twain pozwala na odczyt zdjęć w każdej aplikacji potrafiącej skorzystać z tej możliwości. MGI Photo Suite SE w wersji dla PC i Macintosha pozwoli na obróbkę już wykonanych fotografii.

Minton S-Cam F1 jest ciekawym urządzeniem, którego możliwości są spore jak na konstrukcję, za którą trzeba wyśpułać niespełna tysiąc złotych.

Minton S-Cam F1	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Rozdzielczość matrycy: 1,3 megapixela	Cadena Systems
Pamięć karty: 2 MB	ul. Poznańska 15
Transfer danych: port szeregowy	62-020 Swarzędz-Jasien
Zoom: brak	tel. (0 61) 817-30-22
Bateria: 2 paluszki AA lub akumulatorki	fax (0 61) 817-30-50
Plusy:	Internet:
• małe rozmiary	www.cadena.com.pl
• pobiera niewiele energii	www.minton.com.tw
• rozsądna cena	
Minusy:	Cena:
• rozmyty obraz przy słabym oświetleniu	950 zł

OD 700 LAT ROBIMY INTERESY W KOSMOSIE

WKROCZ W XXI WIEK KOSMICZNIE !
STOSUJEMY KOSMICZNE ROZWIĄZANIA !
NIE POZWÓL BY TWOJE MARZENIA O TANIM
INTERNECIE ZNISZCZYLI ZIEMIANIE

SPRAWIMY ŻE BĘDZIESZ W SIECI 24 GODZINNY NA
DOBĘ ZA 50 ZŁ.

**W PREZENCIE DOSTANIESZ OD NAS KOMPUTER !!!
MAMY ICH 120 I ROZDAJEMY ZA ...???**

W przeszłości każde połączenie z Internetem było problemem.
Teraz jesteśmy My i łączymy z Internetem wprost z kosmosu.
Sprawdź nasze możliwości!

Stosujemy naprawdę kosmiczne metody!

Przekonaj nas że jest ktoś kto łączy szybciej i taniej od nas .

Nasza oferta jest prosta udostępniamy Internet wprost z kosmosu,
a Ty płacisz za 24 godziny na dobę już od 50 złotych na miesiąc.

I co Ty na to???

Rozwijamy się szybko bo nasze oferty są najlepsze !!!
Przygotowaliśmy dla naszych nowych klientów promocyjne nagrody.

Dla tych co zdecydują się na nasze przyłączenie mamy do rozdania
120 komputerów

które przywozimy wraz z aktywacją usługi.

Pomyśl, zastanów się i dokładnie przemyśl, czy jest ktoś lepszy i tańszy od nas!!!!

Na wasze pytania czekamy praktycznie non - stop
Nie zwlekaj z decyzją, komputerów mamy tylko 120.

Szukaj nas w sieci : <http://www.netcapitalweb.com.pl>

tel./fax. 22/8687021

e-mail: netcapitalweb@comart.com.pl

Nowości sprzętowe

karka ta również umożliwia kombinację obrazu i optymalizację zdjęć bez potrzeby użycia komputera.

Drukarka CAMELIA P-400 jest idealna przy profesjonalnych zastosowaniach, np. w projektowaniu graficznym i w studiach fotograficznych. Drukuje formaty A4, A5 i A6 (do 16,7 miliona kolorów) przy rozdzielczości 314 dpi. By zapewnić długi okres użytkowania zdjęć, każde zdjęcie jest laminowane, by zabezpieczyć go przed wodą, światłem, wilgotnością i wysokimi temperaturami. Przez proces sublimacji można osiągnąć ciągłe tony kolorów, aby oddać realistyczne rezultaty, które rywalizują z tymi z aparatów analogowych. Jednakże, mimo tych niezwykłych cech, drukarka fotograficzna jest niewiarygodnie szybka i zdolna wykonać wydruk A4 w około 90 sekund.

Tym nowatorskim modelem CAMELIA oferuje niezwykłą elastyczność. Oprócz bezpośredniego połączenia z komputerem poprzez port równoległy, zawiera również interfejs USB do bardzo szybkiego i bezproblemowego przesyłania danych.

Alternatywnie, obrazy mogą być drukowane bezpośrednio z nośników pamięci. Oprócz wykorzystania kart SmartMedia, model ten zawiera wejście na karty PC II typu, tak że można również odczytać zdjęcia zapisane na kartach CompactFlash i Memory Sticks.

Dzięki wbudowanemu panelowi LCD niewielkie regulacje (ostrości, kontrastu, jasności i gamma) plus montaż zdjęciowy są również możliwe bez potrzeby użycia komputera. Np. można drukować obrazy w różnych układach (wydruk wielokrotny, wydruk albumowy, wydruk indeksowy, pocztówkowy) lub na innych zdjęciach w tle. Model będzie dostępny na rynku polskim we wrześniu br.

www.eurocolor.com.pl

Karty Voodoo z serii 5 5500 w wersji PCI stały się rzeczywistością i są dostępne na rynku. Fakt pojawienia się tego typu konstrukcji ucieszy zapewne użytkowników komputerów Macintosh, gdyż producent dostarcza wraz z kartą sterowniki także do systemów operacyjnych obsługujących urządzenia spod znaku nadgryzionego jabłka. Jeśli tylko będzie nam dane przetestować to urządzenie, to na pewno czytelnicy CDA będą jednym z pierwszych, którzy przeczytają o Voodoo 5 w wersji dla złącza PCI. Cena ma nie przekroczyć trzystu dolarów.

www.3dfx.com

Glaze 3D to procesor graficzny, o którym pisaliśmy w jednym z ubiegłorocznych CDA. Prace nad jego powstaniem prowadzi firma Bitboys Oy. Chip miał pojawić się już w tym roku, lecz jego premiera na rynku została przeniesiona na rok 2001. Czy mimo tego opóźnienia pojawi się i spełni oczekiwania? Pożyjemy, zobaczymy.

www.bitboys.com

Zostaliśmy poinformowani, że ofertę poznańskiej Cadena Systems wzbogacił nowy 18,1-calowy panel LCD produkcji firmy Samsung Electronics. Urządzenie wyposażone w ekran z plamką o wielkości 0,2805 mm potrafi wyświetlać obrazy w 16,7 milionach kolorów do rozdzielczości 1280 x 1024 (przy 76 Hz). Monitor charakteryzuje się bardzo dobrym poziomem kontrastu (150:1) i wysoką jasnością (170 cd/m²). Wąż 8,3 kg urządzenie pobiera podczas pracy 45 W, posiada normę TCO '99 oraz trzyletnią gwarancję.

www.cadena.com.pl

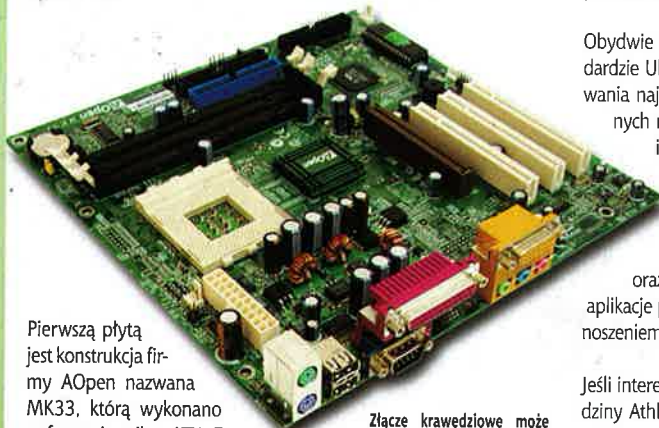
AOpen MK33 i MSI K7T Pro

Ładna oprawa dla... Durona

Na rynku pojawiły się nowe procesory noszące nazwę Duron i, jak już nas przyzwyczaiła firma AMD, nie korzystają z tych samych wyprowadzeń elektrycznych co układy Intel'a, ale ze złącza Socket A, które będzie służyło do obsługi także procesorów z rodziny Athlon. Wraz z nowym formatem złącza powstają także nowe płyty główne.

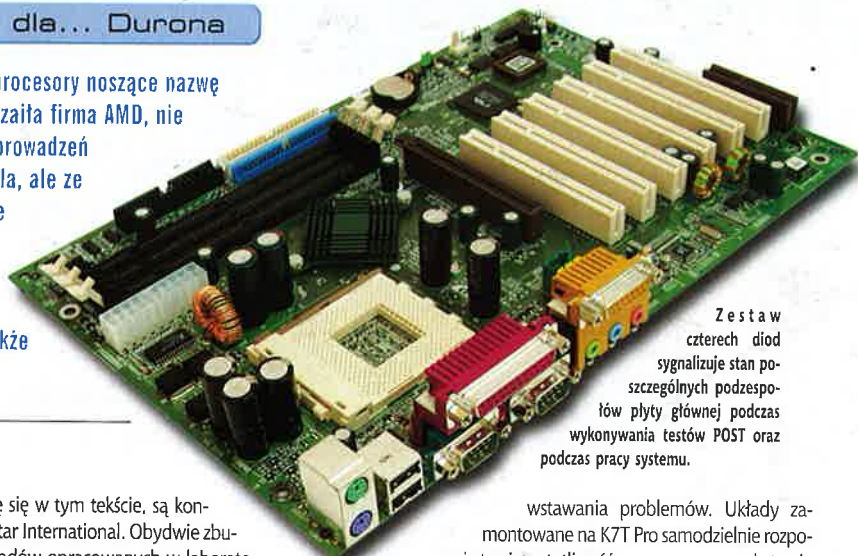
Mike-L

Płytami, których opisem zajmę się w tym tekście, są konstrukcje firm AOpen i Micro-Star International. Obydwie zbudowano wykorzystując zestaw układów opracowanych w laboratoriach VIA i noszących nazwę Apollo KT133. Kości te wykorzystują praktycznie wszystkie nowinki, jakie ostatnimi czasy pojawiły się w różnych konstrukcjach chipsetów. Między innymi znajdziemy tu takie rozwiązania, jak zaawansowana obsługa szyny PCI oraz magistrali AGP 4x. Oczywiście bez problemu obsługiwane są pamięci PC100 i PC133, a może być jej aż 1,5 gigabajta. Dodatkowo w układy wbudowano obsługę funkcji audio, która jest zgodna ze specyfikacją AC97.



Pierwszą płytą jest konstrukcja firmy AOpen nazwana MK33, którą wykonano w formacie mikro ATX. Znaczący to po prostu, że jej gabaryty są sporo mniejsze od pełnoformatowego ATX. Jeśli weźmiemy pod uwagę funkcjonalność, to nie jest to bynajmniej zaleta, gdyż wiąże się z ograniczeniem ilości złączy PCI oraz innych rozwiązań technicznych. Oczywiście istnieje możliwość rozbudowy o dodatkowe peryferia przy wykorzystaniu złączy krawędziowych umieszczonych zaraz za trzecim złączem PCI. Pomimo tych ograniczeń płyta bez problemu współpracowała z procesorami AMD Duron oraz różnymi kartami graficznymi, także tymi wykorzystującymi kość GeForce 256 i pobierającymi poprzez magistralę AGP dość sporo energii. Durony rozpoznawane są automatycznie i nie można korzystać z możliwości podkręcania, no, chyba że dokona się ingerencji w sam procesor, a to może się skończyć dość przykrą niespodzianką.

Kolejną konstrukcją jest MSI K7T Pro, czyli MS-6330, wykonana w pełnym formacie ATX. Dzięki temu na powierzchni płyty możemy znaleźć sześć złączy PCI, jedno AGP oraz pojedyncze CNR (Communication Network Raiser). CNR jest odpowiednikiem, praktycznie stu-procentowym, złącza zwanego do tej pory AMR (Audio Modem Raiser). Urządzenie jest wyposażone dodatkowo w charakterystyczny dla większości konstrukcji firmy Micro-Star International zestaw czterech diod sygnalizujących stan gotowości płyty głównej do pracy i pozwalający w sytuacjach awaryjnych na wstępne określenie przyczyny po-



Zestaw czterech diod sygnalizuje stan poszczególnych podzespołów płyty głównej podczas wykonywania testów POST oraz podczas pracy systemu.

wstawiania problemów. Układy zamontowane na K7T Pro samodzielnie rozpoznają typ i częstotliwość pracy procesora, ale to nie wszystkie możliwości ustalenia parametrów, gdyż istnieje możliwość samodzielnego wyboru opcji częstotliwości magistrali oraz napięcia zasilania kości AMD. Tak jak poprzedniczka, także i płyta MSI posiada możliwość generowania i przetwarzania dźwięku w sposób zgodny ze specyfikacją AC97. Ciekawostką jest dołączenie plastikowych obejm zakładanych na tylną część kart graficznych i przytwierdzanych do złącza AGP. Uniemożliwia to wyskakiwanie karty podczas transportu zestawu komputerowego.

Obydwie konstrukcje obsługują urządzenia EIDE, pracujące w standardzie Ultra DMA 33/66. Nie pominięto w żadnej z płyt monitorowania najważniejszych parametrów pracy płyty głównej i obsadzonych na niej komponentów systemów komputerowych. Między innymi sprawdzane są na bieżąco obroty wentylatorów zasilacza i układu chłodzącego procesor, napięcie dostarczanych do podzespołów elektronicznych oraz temperatury układów. Producenci dołączyli także na płytkach niezbędne sterowniki, poprawki do systemów operacyjnych oraz dodatkowe aplikacje, takie jak programy antywirusowe i aplikacje pozwalające na usypianie komputera z jednoczesnym przeniesieniem zawartości pamięci operacyjnej na dysk twardy.

Jeśli interesuje Was zakup najnowszych procesorów firmy AMD z rodziny Athlon lub Duron, to zastanówcie się nad zakupem którejś z opisywanych w niniejszym artykule płyt. Jeśli nie przypadną Wam do gustu, możemy zapewnić, że sukcesywnie pojawiać się będą opisy tego typu konstrukcji. □

MSI K7T Pro			
INFO • INFO • INFO • INFO	Dane techniczne:	Dostarczył:	
	Chipset: VIA Apollo KT133	Incom Wrocław	
	Złącza AGP/PCI/ISA: 1/3/0	ul. Kolejowa 3	
INFO • INFO • INFO • INFO	Inne: złącze krawędziowe	55-075 Bielany Wrocławskie	
	Plusy	Internet:	
	• dość dobra wydajność	www.incom.com.pl	
INFO • INFO • INFO • INFO	• dołączone oprogramowanie	www.msi.com.tw	
	Minusy	Cena:	
	• niewielka liczba złączy PCI	600 zł	

AOpen MK33			
INFO • INFO • INFO • INFO	Dane techniczne:	Dostarczył:	
	Chipset: VIA Apollo KT133	Incom Wrocław	
	Złącza AGP/PCI/ISA: 1/6/0	ul. Kolejowa 3	
INFO • INFO • INFO • INFO	Inne: złącze CNR	55-075 Bielany Wrocławskie	
	Plusy	Internet:	
	• sześć złączy PCI	www.incom.com.pl	
INFO • INFO • INFO • INFO	• możliwość wyboru częstotliwości taktowania	www.aopen.com	
	Minusy	Cena:	
	• brak złącza ISA	590 zł	

LiteOn CD-Rewriter 8x4x32

Laserem pisane

Co miesiąc staramy się opisać naszym czytelnikom urządzenia służące do umieszczania różnego typu danych na płytkach CD-R oraz CD-RW. Dzięki tym opisom poznacie ich parametry i oprogramowanie, które je obsługuje. Tym razem przedstawiamy kolejną nagrywarkę z serii 8x4x32.

technICK

LiteOn CD-Rewriter charakteryzuje się możliwością wypalania krążków CD-R z ośmiokrotną, a CD-RW z czterokrotną prędkością. Jest to szybkość wystarczająca do uzyskania kopii danych lub zarchiwizowanych na nośniku informacji już po niespełna dziesięciu minutach. Nagrane już płytki można bez problemu odczytać w nagrywarkę z maksymalnie

żyły gotowość do współpracy z urządzeniem LiteOna, włączając w to dołączone oprogramowanie, raportowały 1800 kilobajtów. Pomimo tego napęd sprawował się raczej bez zarzutu podczas nagrywania różnego rodzaju danych na odmiennych nośnikach. Czasami jednak zdarzała się dość denerwująca sytuacja, gdy nie można było wysunąć tacki, tak sprzętowo (przycisk na przednim panelu) jak i programowo. Pomógł restart komputera. Urządzenie nie wspomaga nagry-



Nagrywarkę wyposażono w niespełna dwumegabajtowy bufor danych, co nie przeszkadza w nagrywaniu krążków z ośmiokrotną prędkością.

trzydziestu dwu krotną szybkością, co w większości wypadków powinno usatysfakcjonować użytkowników. Praktycznie wszystkie dane podawane w specyfikacji zgadzają się co do joty lub... są lepsze, jednakże jeden z parametrów jest, jakby to napisać, nieścisły. Chodzi o pamięć bufora zapisu, którego wielkość podawana w instrukcji obsługi ma wynosić dwa megabajty. Wszystkie aplikacje, które wyra-

wiają CD-Textu, czyli informacji, które mogą pojawiać się na nowocześniejszych odtwarzaczach CD-Audio, takich jak na przykład tytuły utworów czy informacje o wykonawcy. Dołączone oprogramowanie firmy Adaptec, to jedna z popularniejszych aplikacji służących do obsługi nagrywarek, a jego nazwa to Easy CD Creator 4.

LiteOn CD-Rewriter 8x4x32 to dość dobre urządzenie, dzięki któremu można utworzyć kopię płytek z ważnymi danymi, wypalić własną składankę CD-Audio, czy zmagazynować informacje. Niezbyt częste problemy z wysuwaniem tacki mogą czasem denerwować, lecz możliwe, że są charakterystyczne jedynie dla tego egzemplarza. □

LiteOn CD-Rewriter 8x4x32

Dane techniczne:

interfejs: ATAPI/E-IDE
bufor: 2MB/1800KB*
zapis CD-R/RW: 8x/4x
odczyt CD: 32x
czas dostępu CD: 150ms

* dane podawane przez wszystkie programy zgodne z podanymi przez producenta

Plusy

• dobre oprogramowanie
• cicha praca

Minusy

• czasami blokuje się tacka

Dostarczyli:

Cezar
59-220 Legnica
ul. Nowodworska 32
tel. (0 76) 866-50-00
fax. (0 76) 866-50-01

Internet:

www.cezar.com.pl
www.liteonli.com

Cena:

1110 zł

podpis zamawiającego

PAMIĘTAJ O PODPISIE

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

PIN Karty Klubu CDA

od miesiąca Grudzień /2000

☐ trzy numery 42.00zł

☐ sześć numerów 78.00zł

☐ dwanaście numerów 144.00zł

☐ numery archiwalne

☐ numer 12/2000 z DVD 29.99zł

☐ Tipsomaniak edycja 3 25.00zł

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:

☐ Upoważniam firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

owoluj! złacił

imię i nazwisko (czytelnie)

podpis zamawiającego

PAMIĘTAJ O PODPISIE

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

PIN Karty Klubu CDA

od miesiąca Grudzień /2000

☐ trzy numery 42.00zł

☐ sześć numerów 78.00zł

☐ dwanaście numerów 144.00zł

☐ numery archiwalne

☐ numer 12/2000 z DVD 29.99zł

☐ Tipsomaniak edycja 3 25.00zł

podpis zamawiającego

PAMIĘTAJ O PODPISIE

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

PIN Karty Klubu CDA

od miesiąca Grudzień /2000

☐ trzy numery 42.00zł

☐ sześć numerów 78.00zł

☐ dwanaście numerów 144.00zł

☐ numery archiwalne

☐ numer 12/2000 z DVD 29.99zł

☐ Tipsomaniak edycja 3 25.00zł

podpis zamawiającego

PAMIĘTAJ O PODPISIE

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

PIN Karty Klubu CDA

od miesiąca Grudzień /2000

☐ trzy numery 42.00zł

☐ sześć numerów 78.00zł

☐ dwanaście numerów 144.00zł

☐ numery archiwalne

☐ numer 12/2000 z DVD 29.99zł

☐ Tipsomaniak edycja 3 25.00zł

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



Zamawiam prenumeratę miesięcznika



Zamawiam prenumeratę miesięcznika



Zamawiam prenumeratę miesięcznika



Pokwitowanie dla poczty

złgr
słownie złotych
groszy jak wyżej

wpłacający.....
Dokładny adres

PIN.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę
zł.....

.....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

złgr
słownie złotych
groszy jak wyżej

wpłacający.....
Dokładny adres

PIN.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę
zł.....

.....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

złgr
słownie złotych
groszy jak wyżej

wpłacający.....
Dokładny adres

PIN.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę
zł.....

.....
podpis przyjmującego



Pokwitowanie dla wpłacającego

złgr
słownie złotych
groszy jak wyżej

wpłacający.....
Dokładny adres

PIN.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę
zł.....

.....
podpis przyjmującego

Londyn 3-5 IX 2000

ECTS



Za miesiąc o tym,
jakiego to kotka hoduje
Electronic Arts i dlaczego nie było
ich na ECTS? Czy hostessom
ubranym w bikini nie jest zimno w
klimatyzowanych halach targowych?
No i oczywiście fotoreportaż z
rozdania nagród **ECTS**
z udziałem **CD-Action.**



© Future Publishing Poland

© Future Publishing Poland

Tipsomaniak

użyteczny
w każdej sytuacji



pięta bezalkoholowa



Jedyny tego typu produkt w Polsce.

To, co najlepsze, najnowsze,

najbardziej potrzebne dla gracza, jest na tym kompakcie.

Zamów jeszcze dziś...

Infolinia - (071) 34 120 83, e-mail: dan@silvershark.com.pl

Blankiet zamówień znajdziesz na stronie 185

LISTY, czyli ACTION REDACTION

No i cóż ludziska - wszystko musi kiedyś minąć :(Nawet wakacje. Ale historia lubi się powtarzać, więc za jakieś 9-10 kolejnych nr. CDA będziecie znów w dużo lepszych nastrojach. A na razie spróbujemy Was podtrzymać na duchu - ewentualnie do końca zdolować (to już zależy jak kto odbiera tę rubrykę :)). Pora na stały fragment gry: każdy piątek, 14-16, kanał #cdaction na IRC-u - spotkania z redakcją CDA. FAQ na CD (Extras/Bonus1) - zanim napiszesz list z pytaniem, sprawdź czy tam nie ma już na nie odpowiedzi - tak szybciej :). Przy okazji: ludzie, FAQ się nieustannie rozwija, nie wystarczy raz przeczytać. Niemal co miesiąc coś przybywa! Na CD znajdziecie też Action Maga, czyli coś w rodzaju młodszego kuzyna Action Redaction (+ parę innych atrakcji). No i wyjmijcie karteczki, rozpoczynamy sprawdzian - zobaczmy, co pozostało z Waszego poczucia humoru...

Myśl miesiąca: Feci, quod potui, faciant meliora potentes (- zrobiłem, co mogłem; kto potrafi, niech zrobi lepiej).

Pytanie o pryncypia

Pytanie: czemu Mr Jedi i Smuggler tak chamsko odpowiadają w Action Redaction.

kajelanus

Bo chcą, lubią i potrafią! Amen.

Odporni?

Według mnie jesteście super, bo nawet największym palantom odpowiadacie na listy, a nie ignorujecie ich. Jestem pełen podziwu, że jak ktoś napisze list z treścią: "wy @\$%\$ po co wy zamieszczacie te \$## ^ \$@(& ^ %", to wy się nie przejmujecie tymi słowami. Jakby mi ktoś tak napisał, to chyba by się pode mną stół zawałił. A ten list targalibyśmy na milion kawalków, a odpowiedź byłaby taka: Ty ^ \$#@!#%... itd.

Rafał Ryba, Kraków

Dzięki czemu, po pierwsze: sam byś dorównał do poziomu umysłowego takowego "inteligenta" - a to żadna przyjemność dla kogoś, kto między uszami ma coś więcej niż włosy, łupież i miodek w trąbce Eustachiusza. Po drugie: wpienając się, zrobiłbyś przyjemność temu ćwokowi, który przecież właśnie po to wysłał list, żeby odbiorca się wkurzył. Po trzecie zaś: oznaczałoby to, że przejmujesz się gadaniem takich ludzi. A jest czym i kim?

Różności

Zacznę od lamerów - według mnie lamerem nie jest ktoś, kto ma słabą wiedzę o kompach. itp. W takim wypadku, kim jest sekretarka, która umie używać tylko Worda - lamerem?!? Przecież, żeby pracować nie musi umieć modyfikować rejestru, nie musi zarządzać serwerami firmy - obsługa Worda jej wystarczy. Ktoś taki jest lamerem? - nie. Lamer to ktoś, kto nie zna się na tym, o czym mówi, a próbuje pouczać innych. Natomiast jak to pisała pewna piękna gazeta - "zawołany do klawiatury, zaczyna nagle spieszyć się na pościąg".

Dokładnie!!! Lamerstwo to nie niewiedza, a UDAWANIE WIEDZY!

Piractwo - niektórzy biorą po prostu to, co jest tańsze, ale niektórzy próbują coś przez to pokazać. Sprawdźcie sobie: ile w przybliżeniu % ceny oryginalnej gry to płyta + tłoczenie + papier, a ile zysk. (Możę się założyć, że wynik to 5% : 95%). Odliczając 10% zysku z gry na ludzi, którzy ją robili i 5% na zysk firmy wychodzi, że gra mogłaby kosztować (5% + 10% + 5%) 20% obecnej ceny. To jest możliwe, a firma i tak wyjdzie na +.

Ściemniasz. Bierzesz sobie jakieś procenci z kosmosu, żeby udowodnić tezę, że każda gra może kosztować 20% dzisiejszej ceny. Na tej samej zasadzie ja mogę tak udowodnić, że F-18 jest tańszy od roweru górskiego. Ale to nie zmienia twardych reguł ekonomii. A jeśli jesteś tak pewien swych racji - załóż firmę, rób gry po tak niskiej cenie i wykoś konkurencję - zarobisz miliardy i ucieszysz ludzi... Ponadto, w tych "80% zysku" mieści się także: kilkunaltę, bardzo wysokie pensje dla kilkudziesięciu ludzi tworzących grę, koszt sprzętu i tysiące innych spraw (podatki! czynsz! energia! itd.). Widzę, że Wam się wydaje, że gra się robi "sama", a jedynymi KONKRETNymi kosztami są koszty opakowania, tłoczenia CD + zysk? Śmiechu warte!

Gdyby wszyscy kupowali oryginalne gry, firmy tylko podnosiłyby ceny i nie przejmowałyby się, że kilku ludzi mówi, że drogo itd.

Dlatego należy podziękować złodziejom aut. To dzięki nim

nie płacimy na Fiata 126p tyle co teraz za Mercedesa! I dzięki piratom jedna gra nie kosztuje dziś 3000 zł... Prawda?

Jeszcze chwila i oryginalne gry będą kilka złotych droższe niż nagrane płytki - ja zaczął wtedy kupować oryginały i tak robi dużo ludzi, problem tylko - kiedy tak się stanie?

??? z ???

Nigdy. Są tacy, co zawsze kupią pirata na giełdzie - no, bo po co przepłacać nawet te 3-5-10 zł. Słyszałem nawet o gościach kupujących SPIRACONE oryginały z CDA za 15 zł za CD, podczas gdy za 199 groszy i więcej, mogliby mieć oryginał + drugi CD + ok. 200 stron pisma. Ale wiadomo: nie opłaca się, a ja jak frajer jestem, żeby kupować drożej - jak mogę taniej itd. ... :(-. Ecce homo.

Reformatory

(...) Zapewne często otrzymujecie listy w stylu "czemu gra xxx dostała aż 9, a yyy tylko 8" itd. Długo nad tym myślałem (nie śmiać się!) (to nie śmiech, po prostu dostaliśmy nerwowych skurczy twarzy... - red.) i doszedłem do wniosku (...) NALEŻY USUNĄĆ SAME OCENY. Brzmi kontrowersyjnie, co? Mój pomysł wygląda tak: pozostawić plusy i minusy, bo są cool i dodać oceny (1-10) za muzykę i grafikę, a w miejscu werdyktu pozostawić puste okienko, z podpisem "tutaj wpisz swoją ocenę" (...)

Marcin Lando Tokarz

I wiesz, co to zmienić? Zamiast słów "czemu gra X dostała aż tyle/tylko Y pkt." byłoby "czemu grze X daliście aż/tylko Y punktów za grafikę i tylko/aż X pkt. za muzykę". Mówiąc krótko - nic to nie zmienia, a tylko jeszcze mocniej namiesza. Im więcej różnych ocen, tym większa zadyma! Swoją drogą, kombinowaliśmy już sami, by obok naszej oceny dać drugie, puste okienko z komentarzem "a tu wpisz ocenę jaką TY uznasz za słuszną" - ale potem sobie to odpuściliśmy. Dlaczego? Dlatego, żeby nie demonizować roli ocen. Dla nas są one sprawą drugorzędną - ważna jest treść recenzji, z której myślący człowiek sam wyciągnie wnioski, a nie ta cyferka na samym dole...

Za 5 ocena...

(...) "Za 5 dwunasta" - czemu w tym dziale nie ma ocen?

Artur Chrzczonowicz, Czuchów

Oceny można stawiać tylko opisując produkt finalny, a nie za coś, co się dopiero robi. Jakbyś się poczuł, jakby na klasówce nauczycielka wystawiła ci końcową ocenę za to, co napisałeś przez pierwsze 20 minut? A przecież chciałeś dużo dopisać, poprawić albo może zacząć całkiem od początku... Rozumiesz? To byłoby nieuczciwie i bezsensowne.

Matrixoxa powraca...

Przeczytałem list niejakiego SinSina, zamieszczony w AR w 7/00, i powiało grozą, jak halnym między wierchami. Nie jestem psychiatrą - specjalizuję się w dziedzinie medycyny o lata świetlne odległej od niej, ale na studiach medycznych mocno się interesowałem uzależnieniami od nowoczesnych technologii. Rozmawiałem kiedyś między innymi z pacjentem, pewnie w wieku tego nieszczęśnika, który po kilkumiesięcznym młoceniu w Mortal Kombat i temu podobne kwiatki rozrywki (!) dziecięcej w przystępie furii zaatakował nożami domowników, zwiłając niezłomne przekonanie, że tak naprawdę nic im się nie stanie. Szkoda, że wysłałście SinSina do psychologa, bo moim zdaniem, gość MUSI niezwłocznie pogadać z psychiatrą, najlepiej dziecięcym (z listu raczej wynika, że nie ma jeszcze 18 lat) - nie są do tego potrzebne żadne skierowania. Psycholog - o ile go nie skieruje do psychiatry - to ślepa ulicz-



ka. Nie wiem, czy zwróciliście na to uwagę, ale sprawa zaszła już bardzo daleko (SinSin pisze, że dla niego 2-4 godziny grania dziennie to absolutne MINIMUM!!!) i opiswane przez niego zaburzenia to pewnie tylko mały fragment z czubka góry lodowej nieszczęścia. Sugerowana przez Was abstynencja komputerowa to dobry początek, ale w pojedynkę raczej nie przyniesie żadnych rezultatów.

Jacek Czopek

My i czytelnicy

Listy z prośbami zmiany czegoś w CDA. Ludzie! nie piszcie, że jak jednemu lub drugiemu w liście coś się nie podoba, to niech nie kupuje CDA i tyle. Redaktorzy, nie publikujcie takich listów, tylko składajcie je i wyciągajcie wnioski. Piszcie, że macie nakład 200 000, jeśli wam zależy na jakości pisma to naprawdę możecie coś z tym zrobić. Z czystej proporcji wynika, że jeśli pismo ma nakład 200 000 i dostajecie 2000 listów miesięcznie (tak myślę, jak nie to mnie poprawcie)...

Jakieś 400, może 500 w porywach, nie licząc maili (z 1500-2000 w miesiącu).

...a w 2 jest napisanie, że chcieliby, żeby coś tam zrobić, to znaczy że ok. 200 osób myśli tak samo. Tak samo jest w innych sprawach.

A jak ja napiszę, że lubię sobie wbić w tyłek 10 cm zarzewiało gwoździe, a potem zjeżdżać nim po schodach (z nieheblowanych desek!) do wanny pełnej wody utlenionej - to znaczy, że jakieś 2000 czytelników też to lubi? Jeśli tak, to głębokie wyrazy współczucia! Prawda jest taka, że jak otrzymujemy WIELU listów w jakiejś sprawie, to rozumiemy, że interesuje ona DUŻO ludzi. A pojedynczy mail/list... no cóż, ilu ludzi na świecie tyle opinii... Ponadto 200 czytelników w stosunku do 200 000 nakładu to ile - 0,1%... A chyba słuchać należy większości (choć nie zawsze, fakt). Masowa akcja czytelników (minimum KILKASET listów od różnych ludzi) zwykle powoduje naszą reakcję (okładki do pełnych wersji, tyłne okładki do pełnych wersji, pojawienie się kursów programowania itd.), o ile dana sprawa jest możliwa do realizacji.

Czytałem przez dłuższy czas już 7 różnych gazet o grach (licząc od dawna - TS, SS, Gambler, itd.) i w żadnej tak nie śmiano się z ludzi piszących nawet najgłupsze listy, o tych normalnych już nie mówiąc. Może ten od VooDoo nie wiedział, co to jest, to nie powód, żeby go tak wyśmiewać - można go było odesłać do jakiegos numeru z poradnikiem o kartach graficznych lub mu coś wyjaśnić, nie?

Byli śmiertelnie poważni... i może dlatego większości z nich już nie ma? Ponadto my śmiejemy się TYLKO wtedy, gdy innym wyjściem jest płacz albo grzmocenie się kiera na oślep w tłum. Zdaje się, że widzisz tylko to, co chcesz dostrzec... A nie dostrzegasz tego, że poza AR jesteśmy poważni, zaś nawet w AR na poważny problem jest poważna odpowiedź. Poczytaj zresztą to AR... dokładnie.

Na zakończenie - idę ulicą patrzę na wystawę sklepu, a tam - GUMOWY KURCZAK! Teraz nie tylko wy macie takiego.

Staszek z Rzeszowa

Phew! Ale nie masz z wódotryskiem (*) i hydropneumatycznym wynrywaczem serca! (**) - to od Voodoo :) A poza tym Barnaba ma wentylator, chłodnicę, różowe papucze z pompionikiem, różowe gogle z pilotką i reformy z kłapą na głowie oraz sandaiki z berekiem. Gumowy kurczak gumowemu kurczakowi nierówny.

Fallout 2 vs. tata

(...) Chcę również wyrazić mój żal a zarazem także ra-

dość. No dobra, chodzi mi o wasze gry Fallout i Fallout 2. Otóż mój ojciec, gdy zobaczył pierwszą część tej gry (...) to zaczął grać i nie dopuszczał mnie do komputera przez 6 miesięcy. Grał zawsze wtedy kiedy miałem wolny czas, więc ja nic sobie nie pograłem. Ucieszyłem się co niemiara, gdy w końcu ją przeszedł. Miałem około 3 miesiące spokoju (...). Tym razem byłem trochę sprytniejszy i nie mówiłem mojemu starszemu jak jest pełna wersja w CDA i wszystko było w porządku. Moja mama wysłała mnie do sklepu po śledzie, a gdy wróciłem moim oczom ukazał się straszny widok. Zgadnijcie kogo zobaczyłem. Ujrzałem mojego starszego jak siedzi przy komputerze i mówi do mnie tak cytując "patrz synku, w twojej gazetce dali drugą część tej fajnej gierki, wieszaleś może o tym?". Nawet nie patrzyłem czy już ją zainstalował, tylko poszedłem rozpakować śledzie... Pewnie spytacie się mnie, jak mi się udało napisać tego maila, co? Otóż w tym właśnie czasie mój starszy załatwia sobie 3-tygodniowy urlop i już zdążył mi się pochwalić, że zamierza pobić rekord świata i przejść Fallouta 2 w te trzy tygodnie.

KERMI z kanału #dragonball_z

No cóż, lepsze 3 tygodnie od 6 miesięcy, nie? Możesz się przynajmniej bezstresowo pouczyć :). Albo załóż sobie hasło na BIOS-a i żądaj po 10 zł za jeden seans przy komputerze. Jak twój ojciec jest takim fanatykiem Fallouta, to żadna cena nie będzie dla niego za niska - a dodatkowo 64 MB Ram na pewno się przyda, nie?

H...akerzy - won!

Ludzie (i gumowe kurczaki), przestańcie zamieszczać w Action Redaction listy jakichś debilów, którzy chcą być "hakerami". Wytłumaczcie raz a porządnie, że na bycie hackerem składa się umiejętność samodzielnego myślenia, znajomość języków programowania oraz dogłębna wiedza na temat systemów operacyjnych. Nie można po prostu zostać hackerem czytając sobie książkę czy kurs. (...) Debił chcący być hackerem jak żywo przypominają mi mojego gmpła - ten ścigał sobie z Netu trojana, jakieś fałki po angielsku, z których nie rozumie ani słowa, nawet w Menu Start zrobił sobie osobną gałąź "Hakerstwo" i trzyma tam skróty do tych swoich trojanów, z których i tak nie potrafi korzystać. Ma siebie za jakiegoś "master of puppets". Ma też stronę internetową - ciągle daje tam jakieś syfiaszki skrypty, applety i inne g***. Po prostu jęł. Sorry, że połowę maila poświęciłem na zjechanie znajomego "hakera", ale gościu mnie denerwuje :)

Lord Pablo (bakul w bumholu)

Nie ukrywamy, że nas też tacy ludzie wkurzają i śmieszą.

Oda do freedomu...

Strasznie źle się dzieje... CDA przestaje być już gazetką dla kogoś co lubi se od czasu do czasu pograć, a potem pójść na podwórko czy do kumpli (ale nie po to, żeby u nich grać ofkóz :)). Teraz CDA stał się czymś jak wujek Sam. Ołbrzymie pismo, ołbrzymie ilości demek i pełnych wersji, i niestety OLBRZYMA cena. CDA kiedyś czytało się z przyjemnością. Pismo było małe, miało swoje grono czytelników, pełne wersje były. (Co prawda te gry były w stylu Jakko i Kokosz, ale były :)). Wtedy też istniały inne gazety, które coś znaczyły. Jednym słowem wszystko z****sciel! Zniszczycieście nieuczciwie konkurencję (...)

Zarzuć nam też eksterminację dinozaurów i zagładę gatunku homo neanderthalis, a co się będzie szczypta! Idź na całość, wał Vabanque! (Oraz 1 z 10!). Atlantydę też zatopiliśmy! A co!

Ale jest jeszcze szansa. Zróbcie stary klimat. Wywalcie te larnerskie poradniki i całą tą Waszą g**** KOMERCJE. Mam dość tego gadania o tym "FUTURA NETWORK", mam gdzie tę firmę.

Prezes, jak się o tym dowiedział, to się popłakał z żalu, a na giełdzie akcje FNP spadły o 3 punkty... Nigdy więcej nie mów tego publicznie, OK? Sam widzisz, co się potem dzieje...

Pewnie teraz Wam daje różne zakazy typu: pół CDA na teksty naszych redaktorów.

Gorzej... każą nam jeść pudding na obiad i jeździć lewą stroną ulicy! Pić ciepłe piwo! Rzucić strzałkami do tarczy! Kibicować Manchester United! (BUMMMMM!!! - Elda szlag (bursztynowy albo na Gubałówkę?) trafili...). Pasjonować się krykietem! Mówić z akcentem z Yorkshire!!!! Aaaaa... gorzej jak za komuny i niemieckiej okupacji naraz!!! Wykłęty powstań ludu ziem! Nie będzie Angol pluł nam w twarz... itd. Nam już lepiej... A Tobie? Ponadto Anglcy o

niczym innym nie marzą, jak tylko o publikacji swych tekstów w CDA (ach te nasze ko(s)miczne stawki - jeden tekst i jakiś John Bull bierze więcej kasy niż tam zarobi w miesiąc :)). A jedynym celem wydawcy jest zarządzenie tej "kury ze złotymi jarami", za którą niedawno wybulił potęgęny cash... Jasne, wszystko się zgadza!

Skończcie z tym. Rozwiążcie współpracę z tym future. Pogódźcie się z innymi pismami i niech to będzie szczerą przyjaźnią, a nie coś w stylu terroru. Organizujcie coś w stylu gamblerii. Niech wszyscy gracze będą braćmi i siostrami, a nie skłóconą społecznością, która ze sobą walczy.

A na koniec jeszcze zjednoczymy Europę i zakażemy wojen oraz głodu. Wszyscy ludzie będą braćmi... (tu hymn Unii Europejskiej w tle).

Smugler i Jedi przestańcie udawać takich debili. Często widuje Was w rynku...

Podobnie jak i białe myszki?

...i jesteście normalnymi ludźmi! I nie mówcie mi, że normalni ludzie nie widzą co się tu dzieje.

Normalni - nie :).

Niedługo CDA zmieni zupełnie swoją formę i stanie się - FUTURE CDA. Gdzie redakcja będzie w Polsce tylko po to, żeby nie płacić cel i innych syfów.

AROOST

Oraz żeby ssać krew z komarów! Mam wrażenie, że za dużo X-files oglądasz... Ewentualnie w wakacje za dużo na słońcu siedziałeś... Ale nie martw się, to Ci minie. I pewnych "grzybowych" stacji radiowych mniej słuchaj. Albo choć jedz mniej grzybków. Niestrawne są i w ogóle, zmieniają percepcję rzeczywistości...

Parę spraw

(...) Gratulacje - primo: pięćdziesiątego numeru, secundo 200 000 nakładu. Szkoda, że trochę bardziej nie zaakcentowaliście tych faktów, chociaż, w mojej opinii, dobrze że nie odwaliliście takiego cyrku, jaki zrobił w swoim czasie XX. Straszna próżność. Otwieram zatem (...) Action Redaction (...). Jak zwykle, kilka pytań jest co najmniej dziwnych (...) Oczywiście - absolutny list miesiąca to ten pozostawiony na koniec, tzn. "Podkreślamy?" Piotrk. (...) Taki człowiek powinien dostać Nagrodę Nobla! Mile jest to, że pisze do Was coraz więcej dziewczyn - chociaż one trochę nie łapią tego zarabiaszcie humoru rodem z Monty Pythona (który kocham). (...) Główna zmiana, która mnie zupełnie zniechęca do piractwa, była odmiana oblicza samego piractwa - teraz tym intratnym interesem zajmują się mafie ze Wschodu (...) Już zupełnie wkurzył mnie ten tatuś (z listu), który każe kupować synowi piraty, aby mniej pieniędzy popłynęło do budżetu państwa - pewnie, niech więcej popłynię do ruskich gangsterów; może, gdy będą załatwiali porachunki za pomocą karabinów na jakiejś głównej ulicy, ty, drogi tatuś, znajdziesz się przypadkiem pomiędzy nimi...

Polatuh z Krainy Palantów (miało się rymować:)

Misiebójca

Kupiłem CD-ACTION z czerwca i znalazłem gre G.Police. Zdążyłem już zapoznać się z zasadami gry i nawet pokonałem dwie misie. Lecz nie mogę pokonać trzeciej misi. Staram się nie wpisywać kodów lecz bez tego nie mogę pokonać misi. POMOCY!!!

xxx (namiary znane redakcji)

Odwal się od misiów (i mis!) To zwierzaki chronione. Swoją drogą paker musisz być niezły, jak już dwa misie (a raczej dwie misie - kobiety bijesz?) pokonałeś. Zrobiłmy tak - Ty zajrzyć do CDA, gdzie jest solucja do tej gry (06/2000), a my nie zadzwonimy do Towarzystwa Opieki nad Zwierzętami, że wykańczasz niedźwiadki. I strzeż się zemsty Misia Uszatka i Kubusia Puchatka!!! (może warto kupić sobie sztucer? :)). A serio - żeby pokonać misie, trzeba być MiStrzem! Porad udzielił miśter Smugler. List miśca! :P. Sorki za brak korekty, strasznie nam się ten list spodobał taki, jaki jest...

Reakcje

Po przeczytaniu 250 porad o Windowsie z numeru 7/2k uśmiałem się jak nigdy dotąd, "ludzie" kochani, z

kogo Wy chcecie zrobić idiotów, dając takie porady. Przecież to wie nawet dziecko, które ma dopiero kompa od roku, a większość czytelników to ludzie, którzy z komputerami mieli już do czynienia (wszak chyba o to chodzi). W końcu nawet mała się uczy, więc co dopiero użytkownicy komputera (to, co przedstawiliście w tych poradach, to jest właśnie to - poznanie kompa przez ten rok, które według mnie wszyscy powinni zrobić samemu (przy okazji niektórzy nauczyliby się instalować Windowsa);, pewnie powiecie, że niektórzy właśnie zaskoczyli ten rok, ale to nieprawda, oni stracili czas (czytając artykuł) i dodatkową wiedzę i frajdę z poznawania nowego (w tym przypadku Windowsa). Wy to popsuiliście.

Ufff, ale dłuuuugie zdanie :). Powiem tak: przymusu czytania każdego tekstu nie ma. Gwarancji, że każda strona w CDA dla każdego czytelnika będzie interesująca nie damy (i żadne inne pismo też). Ponadto niektórzy mogą się nawet znakomicie znać na Windows, ale wyraźnie brak im tolerancji dla tych, którzy wiedzą mniej od nich. Ktoś kiedyś powiedział o jakimś twórcy: "wielki poeta i mały człowiek...". Naprawdę jesteście tacy genialni, panowie Eksperti Od Windows, Którzy Wiedzą Wszystko O Nim? No to wykoście Microsoft z rynku albo zróbcie choć patcha na Windę :)...

(...) Do Eliczki - ale może być do wszystkich pseudo feministek myślących o tym, że facet to beżmózgi dostawca spermy (tu wykropkujcie) (to słowo nie jest wulgarne - red.) lub po prostu samiec. Otóż, drogie panie, to wszystko dzieje się tylko w jednym celu - pewnie myślicie, że po to, aby wam udowodnić naszą wyższość? Nie, by was oczarować, zaimponować (w tym przypadku przez okazanie swojej wiedzy, a raczej ukrycie jej brakul!) a w końcu... zdobyć! Tak!! To "przez was" my faceli (nie mam prawa wypowiadać się w imieniu innych, ale w razie jakichś wątpliwości to walcie na zdrapekpocharatek@poczta.onet.pl, z góry sorki chłopaki) jesteśmy inni rozmawiając z kumplem, a zupełnie inni rozmawiając z "koleżanką". Więc wniosek jest prosty to dla was/przez was jesteśmy przy was tacy jacy jesteśmy - ale zawiłe to brzmi...), a może nie:).

3 w 1, czyli kilka wynurzeń o monopolu Microsoftu w nawiązaniu do listu Assisa z Krakowa (7/2k) z domieszką o kulcie hakera, piractwie i związanymi z tym bzdurami. W końcu to dzięki temu "złu" (Bill & Windows - red.) mamy JEDEN standard, a co za tym idzie wszystko co najważniejsze będzie można uruchomić na waszych sprzętach. Więc czy to takie złe? Jest oczywiście druga strona medalu - mianowicie, że konkurencja przyczynia się do rozwoju produktów i spadku cen. Lecz czemu mielibyśmy się okłamywać w końcu i tak macie pirata (według badań 69% oprogramowania w Polsce są to nielegalne kopie), więc co narzekanie, w końcu macie to za freeko (te 20-30 zł w porównaniu do 400-500zł to jest freeko). Ci co są ewenementem (pozostałe 31%) mogą zawsze skorzystać z pomocy technicznej itd., itp. (...) Kult hakera - a to jest sprawa (nie)banalna. Wszyscy ich (hakerów) uwielbiacie i podziwiacie, ale to jest wynikiem tylko z spadku jęka wokół nich powstała i z nutki tajemniczości zmieszanej z młodzieńczymi marzeniami o władzy "do wzięcia" (która tylko czeka). (...) PS A teraz z innej beczki, to co napisałem nie koniecznie należy traktować w 100% poważnie, czasami dochodzę do takich wniosków, że aż strach (...)

Zdrapekpocharatek@poczta.onet.pl

O CDA...

(...) Sprzet (...) Artykuł "Zabezpiecz się" (...) spokojnie, kilka stron o tym, że należy się zabezpieczyć i jak to robić. Dobrze, zgoda, nikt o tym nie wiedział, nowość. Teraz przeanalizujmy jaki % czytelników (głównie około 15-latków) ma dyski na tyle ważne dane, by inwestować w ich ochronę (...) po co to?

Tak samo pytają przeciwnicy wychowania seksualnego. Po co 15-latkom to wiedzieć? Ilu z nich już uprawia seks. Ilu z nich grozi AIDS i inne choroby albo niechciane ciąży? Niewiele... (tak mówią :)). A ja powiem tak: lepiej informować ZAWCZASU. Uświadamianie (odpukać!) 15-latków mam o antykoncepcji albo 16-latków nosicieli wirusa HIV o bezpiecznym seksie to już musztarda po obiedzie. No i warto sobie od młodości wyrobić prawidłowe odruchy! Naturalnie mówimy o kompach. Też.

Sekrety Worda - idealna sprawa dla ludzi posiadających nielegalny soft. Te sekrety można znaleźć w instrukcji!

Sekrety nie są piracką instrukcją! Faktem jest, że 100% z nich można zapewne znaleźć w instrukcji - ale policz, ile czasu zajmie Ci ich wyłowienie z tej grubej książki. Nie szkoda czasu? Klawiszologię do dem też macie w dokumentacji, a jednak chcecie, by była "na wierzchu i pod

reka", w Zawartości Cover CD, prawda?

Produkcja filmów (...) W gruncie rzeczy powstał artykuł dla nastolatka sra*** forsa. Ile takich osób może być wśród czytelników CDA?

Widzę, że bardzo użytkowo i ponownie zbyt dosłownie traktujecie ten tekst (inne też). Jak rozumiem, każdy z tekstów z CDA powinien OD RAZU być przydatny i mieć KONKRETNE zastosowanie? A my chcemy Wam tylko pokazać kolejne ciekawe zastosowanie komputerów. Rzucamy ziarno, może kiedyś wjeżdźcie, może ktoś znajdzie swoje miejsce w życiu dzięki temu, że zobaczył kiedyś do czego można wykorzystać - niekoniecznie od zaraz - swój PC...

(...) Rynek krajowy z grubszą jest spok. Podsumowując: na 40 stron działu Poradnik i Sprzęt połowa artykułów nie interesuje mnie (...) Możecie powiedzieć, że jestem głosem wiecznie niezadowolonych czytelników CDA. CDA jest jak amerykański film sensacyjny - dużo efektów specjalnych i coraz mniej treści.

Są dwie metody traktowania czytelnika. Ta prostsza: "jane, chłopak, wszystko co tylko chcesz. Wywalimy wszelkie kontrowersyjne działy, ograniczymy się do gier, będzie X-files i gołe baby" itd. Metoda ta niewątpliwie ucieszy część czytelników (ale zniechęci tych ambitniejszych), a samo pismo za jakiś czas się skundli (albo i jeszcze gorzej), stając się jednym wielkim Koncertem Życzeń. Takie disco-sko-super-polo. My stosujemy metodę trudniejszą, która na pewno nie podoba się części czytelników: "wiem, że zasympiasz z nudów w filharmonii, że tam strasznie pitolą itp. - ale i tak znów Cię tam dziś zawlokę". Po co? Bo chcemy nie tylko zaspokajać Wasze potrzeby, ale i je kształtować. I jeśli nawet część dawnych czytelników zniechęci się do nas i poszuka sobie pisma, które jest lekkie, strawne i przyjemne - trudno. Ale mamy nadzieję, że za to pojawią się nowi, którzy chcą od nas nieco więcej niż "powiedzieć tylko ile jest leveli i broni, dajcie duże skrzyni, Q3A w pełnej wersji i starczy!". Pamiętacie nauki Obi-Wana? Ciemna strona mocy kusi pozorną łatwością... (i proszę fanów Imperium i Sithów, aby zamknęli już otwierające się japy :) - mam ładny przykład i nie będę wymyślał nowego, żeby się Wam nie narażać).

Mam nadzieję, że Brytyjczycy nie wpłynęli jeszcze na AR i ten list (...) zostanie opublikowany

(A.I)ntimo z Warszawy

Jak czytam tego typu listy, to - wyobrażając sobie ten terror zaprowadzony w redakcji, a sugerowany w tychże listach - sam sobie współczuję. Co ja biedny muszę tu teraz znosić... A tak naprawdę, to przez ten czas widziałem jakiegokolwiek Anglika trzy razy, a raz sobie przez 10 minut porozmawiałem z pewną panią z Albionu na tematy ogólne (w tym o AR - była ciekawiona powodzeniem tej rubryki). I nawet mi po pysku nie dała i nie kazała całować się po stopach (żeby tylko), jak to panisko do chłopca pańszczyźnianego zwykło się zwracać. Tak prozaicznie wyglądała ta brytyjska "inwazja" na CDA...

Zawistny & zazdrosny

Przed wszystkim irytuje nas wasze ciągłe pouczanie czytelników na temat ceny waszego pisma. (...) Cena obejmuje gazetę, CD z demami i full wersją. Mimo wszystko wciąż powtarzacie, że gra jest za darmo.

Więc jeszcze raz wyjaśniamy: mówiąc, że pełna wersja jest za darmo, mamy na myśli to, że płacicie za pismo + 2 lub 3 CD. A nie za to *CO* jest na CD. Zatem, gdyby pełna wersja zniknęła, CDA nadal kosztowałaby tyle samo! Stąd - skróć myślowy - sformułowanie "pełna wersja jest za darmo". Oznacza to "nic nie dopłacacie za to, że dajemy pełną wersję". Czy teraz wszystko jest jasne? (Tak Obi-Wanie! Jasne! - Jedi!)

Druga sprawa to te wasze głupie i infantylne odpowiedzi na listy. Totalnie robicie sobie jaja z piszących. Ten Wasz humor jest fajny, ale czasem nie do zniesienia. Czytając odpowiedzi, człowiekowi się często robi niedobrze.

Uwierzyć, że gdy czytamy niektóre listy to też się robi niedobrze - a czytamy ich SETKI miesięcznie. Jedyną szansą, by nie oszaleć, jest przelanie części tego szaleństwa w odpowiedziach. Taki zawór bezpieczeństwa, na zasadzie "jak Kuba Bogu - tak Bóg Kubańczykom" :).

Co więcej, Wasze odpowiedzi są niekiedy wymijające, nie dają one konkretnej i wyczerpującej odpowiedzi.

Czasem albo sami jej nie znamy, albo z różnych przyczyn nie możemy dać wyczerpującej odpowiedzi ("coo daacie za mieesiac???" - nóż się w brzuchu zamyka, jak

to czytam). Zatem zamiast zwyczajnie odsyłać ludzi w cholerę i w FAQ, czasem bawimy się w uniki.

Nie możecie się też czeplić ludzi za ich ksywki.

Możemy, i będziemy się czeplić każdego, kogo xywka świadczy, że wymaga leczenia (Hitler, Madafaka - pamiętacie?). I niech ktoś nam zabroni... urwać nać! :P. (Spokojnie Smuggie, już noszę zestaw do lewatywy, wszystko jest pod kontrolą! - Jedi!)

(...)Same pełne wersje są jakieś takie niepełne (że jak?!!!! możecie to rozwinąć?! - red.) a i wybór tego co dostajemy jest kiepski. (...)

Dajcie nam 1 mln. \$ + listę gier, które chcecie widzieć w CDA i po problemie. Będzie, co chcecie. W rewanżu przesyłamy Wam wszystkie listy w klimatach "po co ciągle dajecie takie bezdenne gry" - będziecie mieli co czytać i się cieszyć, jacy to ludzie są Wam wdzięczni.

(...)Poza tym śmiesz mnie wasze szanowne Produkty Firmowe (...)

Śmiech to zdrowie, zatem: NA ZDROWIE. Nas np. śmiesz ten list (i dlatego jest na łamach).

Inna sprawa: kiedy upada jakieś pismo zawiadamiać o tym że smutkiem, a przecież to Wy niszczyacie konkurencję i narzucacie swoje reguły.

Mam w to wierzyć jak Mulder w istnienie kosmitów, czy może przedstawisz jakieś - przepraszam za pasudne słowo, którego zaraz użyję - D O W O D Y na poparcie swych słów? (Do wody! Do wody! Do wody - z nim! - Jedi!)

Przechwałki na temat Waszego nakładu są wręcz żenujące i godne pożałowania.

Był to tekst sponsorowany przez konkurencję: pisma XX i XY oraz literki: z, a, w, i, ś, ć :)))). Chwalimy się, bo jest w końcu czymś, i, co gorzej, mówimy prawdę i nie czaimy się, co zapewne niektórych gorzej. Bo jak to tak - podawać nakład... i to prawdziwy... Obzydliwie! Nieetyczne! Niemoralne! Do czego dojdzie ta branża, jak CDA będzie narzucała takie metody walki z konkurencją?! Grrr!!! Wrrr... itd. PS. Zapomniałeś się wyłosić o tym napisie obok logo na okładce, czy po prostu go dotąd nie zauważyłeś? (Tak, o tym "Największe...").

Systematycznie je powtarzacie, aby czytelnicy nie zapomnieli kto ma (podobno) największy nakład.

Nie, wcale nie jesteście marudami (podobno). I słyszałem, że (podobno) jesteście transwestytami? Tjaaa: kto (podobno) wojuje ten (podobno) ginie, prawda?

To na pewno nie zasługuje na miano "najlepiej sprzedającego się magazynu komputerowego w Polsce"

Mr Cooper & Mr Omen

No to kupujcie spraye i zamalowujcie ten napis na każdym widocznym w kiosku egzemplarzu CDA. (A na końcu zafundujcie lewatywę kioskarzowi - Jedi!)

Action i Re(d)action

Jako lokalny wrocławski szowinista, dumny jestem, że najlepsze bodaj pismo o grach ma swoją siedzibę właśnie we Wrocławiu. Jednak poniżej pozwalam sobie przekazać Wam kilka uwag, które, mam nadzieję, potraktujecie jako życzliwą i konstruktywną krytykę, a nie marudzenie przemądrzałego zgreda.

(...)AR. Panowie, w zasadzie co miesiąc oferujecie nam ten sam zestaw: kilka poważnych pytań, kilka listów żartobliwych (ale na poziomie), kilka listów mniej na poziomie i parę sztuk wypocin. Nie mogę, oczywiście, mieć do was pretensji, że Czytelnicy nie są oryginalni. Ale od Was, panowie, chyba już można domagać się, byście przejawiali nieco więcej inwencji. Nie rozumiem chociażby, po co dołączać komentarze do ewidentnych produktów braku jakiegokolwiek IQ? Dlaczego nie zamieszczać w AR stałej rubryki? No Comments? I tam, jeden po drugim, wstawiać listy od imbecyli.

Chcesz odebrać nam największą radość z prowadzenia tej rubryki - idiotyczne komentowanie głupich listów (albo na odwrót?). Sniff :)

Jednak mam wrażenie, że kiedy przyjdzie Wam do głowy dowolny komentarz, nie możecie oprzeć się pokusić podzielenia się z nami. Tylko po co? Przecież ci, do których adresujecie swoje przemyślenia i tak nie są zdolni pojąć zdań złożonych bądź składających się z

więcej niż 4 wyrazów (chyba, że będą to słowa w stylu: ?@%&#?, ?^*#\$? itp.).

Toteż adresujemy je do tych, którzy rechoczą przy ich lekturze. Ważę się śmiejesz czasem przy tych tekstach? No właśnie...

Mój postulat: mniej Action, więcej Redaction. I błagam, nie dawajcie już listów o piractwie. Wszystkie są takie same, bez względu na punkt widzenia piszącego (argumenty o cenach z jednej strony, z drugiej o zawłaszczaniu cudzej własności)! Temat jest istotny, ale wymaga chyba głębszej analizy, szczególnie moralności polskiego społeczeństwa, niż kilku listów w "AR".

Nooo... w miarę możliwości... ale temat ten powraca obsesyjnie w Waszych listach, a tu trzeba stale i wciąż i do znudzenia wbijać we łby "NIE KRADNIJ!". Wołanie na puszczy? Być może, ale chociaż próbowaliśmy...

Muszę przyznać, że czasami mam niezły ubaw, kiedy w listach pojawia się przerażające, rodem z najgorszego kosmaru, słowo "lamer". Dla mnie jest ono całkowicie pozbawione znaczenia funkcjonalnego, stąd z reguły na moim obliczu pojawia się tzw. rogal, kiedy widzę, jak młody (z reguły) Czytelnik wydaje się być bardzożaniepokojony (eufemizm zamierzony) perspektywą zostania nazwanym lamerem, niż gdyby oskarżono go o np. zoofilię czy też niż gdyby miał zmozczyć się w miejscu publicznym. Nie ma jak dzieci nowej epoki...

Cóż, w XVII wieku za określenie "kiep" brano się do szabel, bo to była straszna obelga... :) (Wtedy też robiono piękne lewatywy - palem, ech... - Jedi!)

(...) jakie jest kryterium doboru software'u na Wasz CD (nie traktujecie tego jako uwagę w żadnej mierze krytyczną, kierując mną zwykłą ciekawością)? Kto decyduje o tym, że dany program czy gra znajdzie się na płycie?

Filip Garczyński, Wrocław

O demach decyduje - finalnie - wydawca. Co do programów, to różnie bywa. Np. bonusy/scena to moja specjalność (co nie oznacza, że sam sobie przydzielam ilość miejsca na nie, a tylko zapelniam wyznaczony limit). (No tak, a mi na lewatywę nikt nie daje miejsca na CD, buuu! - Jedi!)

To w końcu jak?

W którymś ze starszych numerów CDA (...) pisaliście, żeby nie podkręcać procesorów ponieważ skraca to ich żywotność, a po jakimś czasie podaliście nawet wskazówki jak się je podkręca i dalsie programy do podkręcania. Więc może ostateczna decyzja.

Brzmi ona tak: szanowny czytelniku, poinformowaliśmy Cię o plusach i minusach podkręcania proców. Sam podejmiesz decyzję czy chcesz to robić, ponieważ sam też poniesiesz konsekwencje swych decyzji - tak pozytywne, jak i negatywne. Ale jeśli odpowiedź brzmi "idę na to!", to masz tu wskazówki i programy, dzięki którym możesz zminimalizować ryzyko (które jednak NADAL istnieje). Prowadzenia!

Na waszym CD znalazłem kiedyś program Virtual CD, a chyba wiecie do czego on służy.

Eryk z South Park

Wiemy. Wiemy też, do czego niektórzy MOGĄ go wykorzystać. To tak samo jak producenci noży kuchennych - oni wiedzą, po co je robią. Wiedzą też, że znajdują się ludzie, którzy ich produkty będą wsadzać bliźnim pod żebro. Tak czy siak - to tylko narzędzie. A do czego się go wykorzystuje... to już kwestia sumienia i ludzi.

Po znajomości?

Mam kilka krótkich pytań-uwag? Otóż czasami, a nawet często, odnoszę wrażenie, że inaczej traktujecie listy niektórych ludzi. Dużo większe szanse na publikację ma list Onika czy choćby Devi. Nie mam nic przeciwko nim, ale to chyba nie jest sprawiedliwe? Zastanawiam się też, skąd w/w mają takie dobre układy z wami? Czy te dziesiątki listów Onika, nietypowa osobowość i naprawdę ciekawe (nietypowe) listy Devi tak wam się spodobały?

Co do "preferencji", to popytaj Onia, ile mu wyciąłem tekstów z jego listów i ile całych tekstów/listów wywaliłem do kosza. Naprawdę po znajomości to mu mogę coś postawić, a nie tekst wydrukować! Drukujemy listy, które się nam w ten czy inny sposób podobają - innych "preferencji" tu nie ma. Np. niejakiego (A.I)ntimo z Wawy nawet na IRC-u w życiu nie spotkałem, a też dość często gości

na naszych łamach... Widać ma do powiedzenia ciekawe rzeczy w ciekawy sposób.

Czy to tylko zasługa listów?

No wieesz... ojciec Onia ma hurtownię napojów, niekoniecznie chłodzących, posyła nam co tydzień parę skrzynek... wypada się odwzajemnić... A Devi jest ładna, mądra i pełnoletnia (i jakże fachowo postawiła bota na kanale #actionmag). Szefuje także lokalnej dziewczęcej mafii. Jesteśmy tylko ludźmi...

Anakha: ale nie Wasz redakcyjny kolega (Anakha, to nie o tobie mówię). Chodzi mi o dziewczynę Anakhe, która jest opem na #cdaction. Skąd, jak, gdzie i kiedy? Skąd op u Anakhy, która nie ma żadnego związku z Wami! (Wszystko co wiem to to co powiedziała Anakha, a mówi b. mało w dodatku bardzo cynicznie/ironicznie). Anakha b. dziwnie zachowuje się, gdy poruszyć temat jej xywy i CDA (a już nie daj Boże związku obu).

Może to bot, który udaje dziewczynę? Anakha, widzisz? Czytasz to? Porządną mi być (choć na kanale! :)

To by było na tyle chaosu i ogólnego pomieszania, niezbyt związanego z grami, ale bardzo mnie interesującego.

Jolly Roger

Stary, IRC to džungla, która rządzi się własnymi dziwymi prawami... a jak wroga nie możesz pokonać, to go polub :).

Wolność słowa i... AIDS

W AR 6/2000 napisaliście - przy okazji recki Spec Ops 2 i oceny wystawionej przez autora (3) - o wolności słowa. Jak mają to rozumieć czytelnicy? Czy każdy Józio, Kazio itd. który dorwie się do pisania recenzji tej gry i postawi dowolną ocenę, bo mu się tak podoba (...), odpowie "bo jest wolność słowa i już!". A co z czytelnikami, którzy kupują CDA w celu dowiedzenia się od fachowców rzetelnej opinii na temat danej gry?

Namieszałeś. "Wolność słowa" oznaczała w tamtym tekście tyle, że dzięki temu nie ma konfliktu pomiędzy tym, że autor recki daje 3/10, a zamieszczoną niedaleko recenzji reklamą tej gry z wielkimi zachwyta. Inna sprawa, że każdy z naszych autorów MA PRAWO ocenić grę tak, jak uważa za słuszną i reszcie nic do tego (co najwyżej mogą napyskować mu w Gamewalkerze). A czy dany autor zasługuje na to, żeby wierzyć jego opinii, to każdy z Was musi sam ocenić.

(...) Co to jest umysłowe AIDS? To wcale nie jest śmieszne. Chyba sam je masz, skoro piszesz takie bzdury.

Prezes MNF z Gdańska

Nie, to Ty je masz, skoro CZYTASZ te teksty i jeszcze za to płacisz. A ja za to, że to piszę, mam pensję, che, che. I kto tu ma bardziej nie po kolei? :). Aha: proponuję też, abys odszukał u siebie to, co nazywa się poczuciem humoru, i zdmuchnął z tego czegoś +/- centymetr kurzu i naoliwił trybiki... PS. Od dziś czytaj CDA w gumowych rękawiczkach - możesz się przecież tym zainfekować po dotknięciu tekstu!!! (Czy wspominałem już o lewatywie? - Jedi)

Girls' Corner

Zbulwersował mnie list (tym razem pana Shivo) na temat dziewczyn i komputerów, więc i ja dodam swoje trzy grosze. Ostatnio miałam okazję zaobserwować zachowanie homo sapiensów płci obojga w swoich pierwszych bojach z komputerem. Zarówno panie jak i panowie ponieśli sromotną klęskę wykazując się totalnym brakiem przepisowej liczby szarych komórek. Ze zgrozą obserwowałam jak, po jakichś 3 miesiącach (sic!) obcowania z Wordem, koleżanka szturcha mnie w ramię, żebym jej powiedziała jak zapisać plik, a kolega woła do teachera, żeby mu przestawił kursor, bo mu tak jakoś wyskoczył w środku tekstu, a on nie wie jak to przestawić... Co wybitniejszym jednostkom po dwóch semestrach nauki trzeba było pomagać przy wpisywaniu polskich czcionek. Wierzcie mi: różnice płci nie grały tu ŻADNEJ roli. PS Pozdrowienia dla Czarnego lwana, którego recenzję są rewelacyjne!

Qbus, o której krążą opowieści i legendy :)

(...)Každy facet to pół mózgu; nawet jak się spotka

dwóch facetów, to nadal jest pół mózgu, bo to są te same półkule.

Mała Książniczka

Ten jadowity obraz facetów to efekt - głównie - listu Shivo z 08/00, jak i innych, w których czytelnicy wąpili w istnienie dziewczyn-komputerowców lub nabijali się z ich umiejętności... Tak tak, kto powiedział, że kobiety nie potrafią kasać? Małe słodkie żmijki :). (Lewatywę im! - Jedi) (No wiesz...?! - Smg).

Macie extra pismo, które lubię czytać. Na CD macie fajne gry - ale głównie dla chłopaków. Chciałabym, żeby było więcej dla dziewczyn (...), chciałabym też, żeby gry nie zajmowały tak dużo miejsca na twardym dysku.

Zbuntowana

My też :). Swoją drogą coś nam w tym numerze dziewczyny za bardzo nie obrodziły...

Wy piraci!

Dlaczego naskakujecie na piratów, przecież oni też chcą zarobić. A tak w ogóle to Was też można nazwać piratami, ponieważ rozpowszechniacie pełne wersje gier za niecałe 20 zł.

Vito

Przyjmując, że w/w tekst napisał autor o inteligencji równej 100, to przeciętny kwiatek na oknie wyciąga w tej skali około osiemdziesięciu jednostek, a typowy polski polityk w porywach z 40 :). (duże drzewo dochodzi do 800). Stary, odlej się w spiznu... (hej, nie, nie TAK, nie o TYM mówili... :). Tam jest smata i kubelek, tu ma się za chwilę ślnić i być sucho! ...i mamy Pomnik Nieznanego Człowieka, Wygłaszającego Publicznie Kosmiczne Baniuluki.

Prorok czy jak?

Czy j.e. smugler nie ma szacunku dla kupujących cdaction? Przecież to są wasi klienci! Powinnicie wychodzić z założenia, że klient ma zawsze rację.

Masz rację :).

Ja wiem, zaraz napiszesz : "nie chcesz to nie kupuj"...

Masz rację :)

...i faktycznie mało kupuję. I apeluje do wszystkich, żeby nie kupowali cda, a wtedy nakład się zmniejszy, pozycja na rynku pogorszy i smugler będzie musiał spokornieć.

Masz rację :)

Czasem przeglądam cda i wiem, że w rubryce z listami odchodzi totalne party, tyle że nie wolne, bo w pełni kontrolowane przez zespół redakcyjny.

Ciągle masz rację :)

Panowie, macie w ten sposób przewagę nad ludźmi. Nader często używacie słów: "nie chcesz, nie kupuj", "jak się coś nie podoba do wynocha". Skąd to się bierze? Tak jesteście pewni swojej pozycji? Miałem wrażenie, że w tym dziale śmiejecie się z ludzi i kpicie sobie z nich.

pepis_ (post z listy dyskusyjnej)

Masz ZAWSZE absolutną rację. Tak: śmieję się i kpięmy! I co, zadowala Cię takie grzeczne i uprzejme odpowiadanie na listy? Nie? Znowu masz rację! :). Przypomnę tylko, że odpowiadam(y) jak odpowiadam(y), od czasów, gdy CDA miało jakieś 20-30 000 nakładu i było małym brzydkim kaczątkiem, na które Duże Pisma nie zwracały uwagi (a jeśli nawet, to tylko po to, by się powyrzywiać z politowaniem, że takie coś usiłuje się wepchać w ich towarzystwo). Wtedy jakoś nikomu w tyłek nie wlażem i teraz też nie będę. A jak się chcesz poczuć dowartościowany... idź do agencji towarzyskiej, tam Cię dopieszczą za kasę. (Ja tam cały czas obstałem przy lewatywie, to bardziej moralna propozycja. - Jedi). (Zależy co kogo bardziej rajcuje, che che :). - Smg).

Czytałem...

(...) Kupiłem sobie pewne pismo (...) w listach poczytałem mniej więcej coś takiego "wole kupić Was zamiast tego papieru toaletowego, mieniającego się "naj-

lepiej sprzedającym pismem komputerowym w Polsce" (cytuje z pamięci). I co Wy na to?

Oburzony z Tczewa

Nic. Nie nasza sprawa co ten gość kupuje zamiast papieru toaletowego :)). A jeśli owa redakcja w taki sposób odreagowuje swe kompleksy, to zrobimy im/jej przyjemność i sami napiszemy: "XX - jesteście 100x lepsi od nas pod każdym względem!!! I na wejściu, i na wyjściu!". Szkoda tylko, że ten fakt rozumie tak bardzo niewielu czytelników... :(. Może stąd ta widoczna frustracja redakcji i opublikowanie takiego listu?

Jak czytać?

Podpowiedźcie mi jak mam czytać scenę komputera - tak jak większość rzeczy w CDA, czy może jak mangle?

Konrad, Rzeszów

Tak jak my to robimy: najpierw wytarzą się w jajecznicę z cebulką, potem - wisząc lewą nogą zaczepioną o żyrandol, a prawą dłubiąc w nosie, czytają tak: pierwsza litera pierwszego akapitu, trzecia w siódmym i piętnastym w trzecim. Potem druga w pierwszym, przedostatnia w ostatnim i środkowa w drugim wyrazie. Jeśli jednak będzie to "ó", to musisz wtedy do wszystkich wartości dodać logarytm naturalny, a z siebie wyciągnąć pierwiastek (ew. pierwiastek - wedle woli), zaś swoją IQ przemnożyć przez zero. I wszystko wtedy będzie tak jasne jak to pytanie...

Kupiłem CDA...

...Ze sklepu pobiegłem od razu do domu, aby zagłębić się w nowo zakupioną lekturę. Wszystko niby w porządku, dużo recenzji fajnie - jednak gdy otworzyłem stronę, na której znajdowały się listy czytelników doznałem szoku. Po prostu komercja, nic dodać nic ująć.

Robić dobrą komercję też jest sztuka - porównaj np. Edytę Górniak i disco-polo. Jak szukasz ARTYZMU, to poczytaj Szekspira...

Wszystko sztuczne, staracie się na siłę stworzyć klimat, który od razu razi inteligentnych czytelników.

W takim razie nie powinienes w ogóle i w najmniejszym stopniu czuć się dotknięty czy porażony :). Tak tak, to był właśnie przykład naszych kretyńskich i rażących odpowiedzi, tak tak. (Em, tą, ten tego...? - Jedi)

Podam przykład - co jakiś czas były wstawki niejakiego JEDIEGO, który pieprzył coś o jakichś gumowych kurczakach. To ma być śmieszne??? Chłopie, LECZ SIĘ!

Rozumiem, że TY wiesz LEPIEJ, co JEST śmieszne, i wszystkich, których tego zdania nie podziela, wysyłasz do leczenia. Czemu nie - byli już tacy panowie w ZSRR; jak się komuś ustrój socjalistyczny nie podobał, to go wysyłali do "psychuszeki" na "terapię"... Jacyś krewni?

I jeszcze ta walka z piractwem. Wypisujecie: coś za dranie z tych piratów. OPANUJCI SIĘ, gdyby nie piraci, 80% młodych użytkowników nie miało by żadnych nowych gier. (I nie byłoby od dziecka uczeni, że w Polsce ten tylko coś ma, co ukradnie albo skombinuje na lewo... - red.). W naszym kraju dzieją się o wiele gorsze przestępstwa - wypisujecie, że jakiś biedny chłopaczyna dostał zawiasy na 2 lata i karę 3 000 - robicie z niego wielkiego bandziora. Czy wiecie, że podobne kary (bez grzywny) ludzie dostają za morderstwa. Więc czy waszym zdaniem pirat jest gorszy od mordercy lub na jego poziomie.

Tu po prostu liścioście milczymy, bo powinniśmy Cię teraz śmiechem (albo i nie tylko) zabić. Ale to było tak żenujące, że aż nam wstyd się tego czeplić. Nie bije się przecież leżącego... Swoją drogą, jeśli zagwarantujesz nam takie wyroki, to może się do Ciebie wybierzemy... z Wanią i Kałaszem.

Proszę raz jeszcze: opanujcie się. Chociaż to i tak nie da, bo jesteście (przynajmniej) redaktorzy - nie mogą oceniać całej ekipy) sztuczni i beznadziejni...

thcock

Dobra, OK, zgoda: mam biust z silikonu (pożyczony od Pamelii) - ale żebym był od razu cały sztuczny? :). (Mów mi Nexus 6 - jeśli rozumiesz, do czego to aluzja).

Na listy rzeniuco und rażaco odpowiadali

SMUGGLER "SILICON" SZTUCZNY & MR JEDI "LECZ SIĘ" BEZNADZIEJNY

DWIE DOSKONAŁE GRY AKCJI W

MDK2

79
złotych

JUŻ W SPRZEDAŻY

Oceny gry MDK 2:

CD Action: **9/10**

Gry Komputerowe: **88%**

Magazyn IO: **90/100**

New S Service: **8/10**

Reset: **8,5/10**

**+ gra
MDK GRATIS!**



Doskonała gra akcji w bardzo niskiej cenie - tylko 79 zł. W pakiecie znajdziesz również pierwszą część gry MDK - GRATIS! MDK 2 to nie tylko doskonała gra akcji, ale również najwyższej jakości wydanie w pełnej, profesjonalnej polskiej wersji językowej (również pierwsza część gry jest całkowicie po

polsku). Niezależnie od gier zajmujących trzy płyty cd-rom w pakiecie znajdziesz również wyczerpującą instrukcję obsługi, oraz, co bardzo ważne, w razie problemów technicznych nie zostajesz sam z kłopotami - możesz skorzystać z darmowej* pomocy technicznej CD Projekt.

PAMIĘTAJ: JEST WIELE DOBRYCH GIER AKCJI, LECZ TYLKO MESSIAH I MDK 2 TO PRAWDZIWE HITY KTÓRE

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Interplay

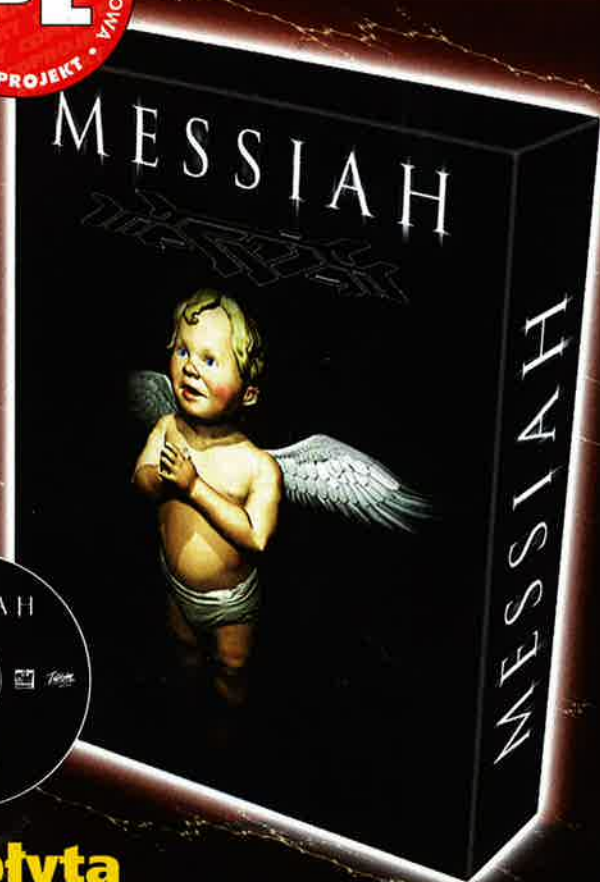
BiOWARE
CORP

Wersja polska i
wylączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

* opłacasz tylko koszt
połączenia telefonicznego
lub dostępu do internetu

NIEMIAROGODNIE NISKICH CENACH !

MESSIAH



**+ płyta
muzyczna GRATIS!**

**29⁹⁰
złotych**

**W SPRZEDAŻY
OD 4 PAŹDZIERNIKA**

Oceny gry MESSIAH:

CD Action: **9+/10**

Gry Komputerowe: **83%**

Magazyn IO: **88/100**

New S Service: **8/10**

Reset: **9/10**

Świat Gier Komputerowych: **5,5,4/5**



Tak, cena 29.90 to nie pomyłka w druku ! To cena, którą zapowiadaliśmy znacznie wcześniej i teraz, wreszcie dotrzymujemy obietnicy sprzedaży tej wspaniałej gry w tak niewiarygodnie niskiej cenie. Oczywiście ta gra wydana jest na najwyższym

poziomie, opakowanie z grą zawiera dodatkową płytę audio z muzyką z gry, wyczerpującą instrukcję, a w razie problemów technicznych zawsze możesz skorzystać z darmowej* pomocy technicznej CD Projekt.

MOŻESZ KUPIĆ TAK TANIO I TAK DOSKONALE WYDANE ! SZUKAJ W DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI !

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 Interplay Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. MDK, logo MDK, Interplay, logo Interplay, BioWare i logo BioWare są zastrzeżone. Messiah © 1999 Shiny Entertainment, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logo Shiny znakiem handlowym Shiny Entertainment, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Messiah, Interplay i logo Interplay są znakami handlowymi Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Dystrybucja Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin jest zarejestrowanym znakiem handlowym Virgin Enterprises Limited.

Tipsy

African Safari

Gdy grasz w 3D mode, wpisz: **spawnall** - coś trzeba tłumaczyć? ;)
vulture - latamy
hugeguns - nieskończona amunicja
hgwells - niewidzialność
flagall - zaznacza wszystkie zwierzęta bez licencji
gps - pokazuje Twoją pozycję
xray - pokazuje "kill zones"
flagevery - zaznacza wszystkie zwierzęta
license1 - licencja na antylopy eland
license2 - licencja na zebry
license3 - licencja na słonie
license4 - licencja na antylopy kudu

*Money for nothing :)

Najedź kursorem na lewy górny róg ekranu i naciśnij **CTRL + 4**

Age of Empires 2 The Conquerors



Naciśnij Enter podczas gry i wpisz:
WOOF WOOF - latające psy!
FURIOUS THE MONKEY BOY - małe ale wkurzone małpy
POLO - brak fog of war
MARCO - odsłania mapę
AEGIS - szybkie budowanie
ROCK ON - 1000 Stone
LUMBERJACK - 1000 Wood
ROBIN HOOD - 1000 Gold
CHEESE STEAK JIMMY'S - 1000 Food
NATURAL WONDERS - kontrolujesz naturę
RESIGN - pa pa!
WIMPYWIMPYWIMPY - j/w
I LOVE THE MONKEY HEAD - masz VDML
HOW DO YOU TURN THIS ON - masz Cobera
TO SMITHEREENS - masz sabotażystę
TORPEDOX - wykańcza gracza o numerze x
BLACK DEATH - wygras!
I R WINNER - wygras!

Crime Cities

*Nietykalność?

Wejdź do katalogu Scripts/Common. Edytuj plik **Difficulty.scr**. Szukaj sekwencji **//very easy**
 Level ()
 Missile Damage (0.7)
 Shield (0.7)
 Hit Rate (1.0)

Wszystkie wartości zmień na zero. Uruchom grę, wybierz poziom Bardzo Łatwy.

I jeszcze dobra rada: pogrzebiewaj w plikach .scr. Większość z nich jest opisana i łatwo dojść co który robi w grze. Zatem nie powinno być problemu z ich modyfikacją.

Nadesłał: Adam "Emie" Dudzik

Fallout 2

Po ukończeniu gry (rozwaleniu Enclave) idź do Vault City i zjedź na 3 poziom schronu. Użyj głównego komputera (tego na którym optymalizowałeś pracę reaktora dla Gecko) i ściągaj informacje od twórców gry. Teraz użyj komputera w górnym lewym rogu tej lokacji. Za użycie jego dostaniesz 20 000 exp. - a można go używać ile chcesz. Możesz w ten sposób szybko podnieść swoją postać do 99 poziomu (wyżej już nie można). Szkoda że nie można tego było zrobić przed walkami z Enclawą...

Nadesłał: R@Yell

Hard Truck 2



Spauzuj grę i wpisz:
hardtruckisthebest - kasa i licencja
wininalottery - to samo
openallroads - wszystkie trasy
advancedmap - widzisz więcej na mapie
freerepair - darmowa reperacja (naciśnij Backspace!)
freerecover - naciśnij CTRL + 5, a się zdziwisz...
fillup - nieskończone paliwo
minesoff - wyłącza wszystkie miny
turbine - po wpisaniu naciśnij CTRL + x (x = 1-4) - dodatkowe przyspieszenia w różnych kierunkach

Heavy Metal F.A.K.K. 2



Wybierz: **Video/Audio Menu** -> **Advanced Options** -> **Checkmark Console**. Od tej chwili będziesz ją mógł wywołać w grze klawiszem [~]. Zatem wejdź do niej i wpisz tips. Enter.

god - godmode
notarget - wrogowie nie atakują Cię
nodlip - przechodzisz przez ściany
give all - wszelka broń i znajdźki
health 100 - pełna energia
eventlist - pokazuje wszelkie możliwe komendy
map # - skok do mapy #, gdzie # to: blood; cemetery; cliff1; cliff2; creeperpens; end; fakkhouse; fog; gruff; gruff_cinema; homes1; homes2evil; homes2good; intro; landersroost; oracle; oracleway; otto; over; shield; swamp1; swamp2; swamp3; towncenter_evil; towncenter_good; training; under; water; zoo [ten ostatni to ukryty level].

*Dźwięk z jajem

Otwórz plik pak0.pk3 WinZipem. Zobaczysz wtedy (m.in.) katalog: soundplayereaster. A w nim są "jajczarskie" efekty dźwiękowe do tej gry.

Infestation

Wpisz się (imię gracza) jako (do wyboru): **GIVE IT TO ME BABY**; **INVINCIBLE ME**; **SEMPER UBI SUB UBI**; **I AM HUNGRY**; **DR FRANKENSTEIN**; **BUGGY RACING**.

Teraz naciśnij Enter i zobacz co daje dany tips :).

Kleopatra: Królowa Nilu



Naciśnij jednocześnie **SHIFT+CTRL+ALT+C (*)** i wpisz kod

(*) - w polskiej wersji - o ile tipsy nie działają - zamiast C spróbuj naciśnąć B (a jak nie pomoże - to po próbujcie od A do Z :)).

Mummys Revenge - przybywa mumii
Hippo Stomp - nadchodzą czarne hipopotamy
Side Show - ...tańczące hipopotamy!
Treasure Chest - przybywa kasy
Pharaohs Tomb - wygrasz misję

A tutaj tipsy o nieustalonym działaniu: **Jail Break**; **Ancient Astronauts**; **Crimson Tide**; **Hail to the**; **Chief**; **Amphibious Assault**; **Crop Busters**; **Kitty Litter**; **Cat Fight**; **Meow**; **Cat Nip**; **Seth Strikes**; **Fury of Seth**; **Typhonian Relief**; **Spirit of Typhon**; **Grenow**; **Big Dave**; **Noble Djed**; **Supreme Craftsman**; **Bird of Prey**; **Mesektet**; **Sun Disk**; **Pharaohs Glory**; **Underworld**; **Mummys Curse**; **Bounty**; **Life from Death**; **framecounter**; **mockattack2**; **mockattack1**.

Serious Sam (Demo)

W głównym menu naciśnij tyldę [~] i wpisz:

***Poziom gry i odpomość**
gam_afDamageStrength[xxx] = (yyy)

gdzie xxx:

0 = Easy
 1 = Normal
 2 = Hard
 3 = Serious

(UWAGA: w kolejnych tipsach (poniżej) xxx oznacza to samo, czyli poziom łatwości gry).

zaś yyy:

0.0 = nietykalność
 1.0 = normalny poziom reakcji na rany
 2.0 = 2x większa podatność na rany

Np. **gam_afDamageStrength[0]=0** - w efekcie uzyskamy grę na poziomie Easy i całkowitą odpomość na ciosy. Proste?

*Amunicja

gam_afAmmoQuantity[xxx] = [yyy]

gdzie yyy:

0.0 = nieskończona amunicja
 1.0 = normalne zużycie
 2.0 = 2x wyższe od normalnego zużycie

*Szybkość ruchu wroga

gam_afEnemyMovementSpeed[xxx] = yyy
 gdzie yyy:
 0.0 = wróg jest nieruchomy
 1.0 = normalna prędkość
 2.0 = wróg jest jak błyskawica!

*Szybkość ataku wroga

gam_afEnemyAttackSpeed[xxx] = yyy
 gdzie yyy:
 0.0 = nie atakują
 1.0 = normalna szybkość ataku
 2.0 = piorunująca szybkość ataku

Shogun: Total War

Nowe tipsy. Uwaga: tipsy NIE działają w wersjach gry powyżej 1.01 +

.conan. - likwiduje ograniczenia w konstruowaniu struktur, negatywne koku.

.prototypearmy. - armia nie do pokonania!

.ifoundsomecu. - miedź we wszystkich prowincjach

Star Trek DS9: The Fallen (Demo)

Dodatkowe tricki:

*Skok do następnego levelu

Prosta sprawa - zajrzyj do katalogów i zamień miejscami mapy: **M05_SiskoL1A.dsm** & **M05_SiskoL1B.dsm** [zn. możesz im zmienić nazwy]. Dzięki temu demo załaduje się od drugiego levelu.

*Graj jako Kira lub Worf

Edytuj: **user.ini**, **default.ini**, **defuser.ini** i **ds9.ini**. Zmień linię:

Class=PLYR.DS9_Sisko

na

Class=PLYR.DS9_Kira

lub

Class=PLYR.DS9_Worf

Naciśnij Tab i wpisz: **set plyr.ds9_sisko bcheat-console true**, by włączyć cheat mode. [Uwaga: jeśli grasz inną postacią to zamiast sisko wpisz jej imię **[_kyra lub _worf - np. ds9_kyra itd]**. Teraz używaj klawiszy:

F8 - FPP/TTP
F10 - Debug/Display mode
F9 - obrazek [zrzut ekranu]

*Inne tricki

OPEN [nazwa] - ładuje mapę [może być Twoją...] z katalogu MAPS [mapa musi mieć rozszerzenie .dsm] np. **OPEN M05_SISKOL1A** = start na Levelu 1, część A.

BEAMDOWNITEM [nazwa] - daje ci wybrany oręż lub przedmiot.

Przedmioty: **DS9_TRICORDER**; **DS9_MEDKIT**; **DS9_FLASHLIGHT** (simms beacon); **DS9_ARMORBELT** (shield emitter)

Broń: **DS9_PHASER** (klawisz 1); **DS9_FEDERATIONPHASERRIFLE** (klawisz 2); **DS9_FEDERATIONPHOTONGRENADELAUNCHER** (klawisz 4); **DS9_M4RIFLE** (klawisz 6)

SETJUMPZ [xxx] - ustala wysokość skoków w pionie [standard to 400].

SET DS9_SISKO FATNESS 255 - robi z Sisko grubasa [normalna waga to 128]

SET DS9_FLASHLIGHT CHARGE 9999 - lataćka bez konieczności doładowywania [wyjściowa wartość to 800].

Platka zawiera zestaw ponad 120 programów narzędziowych do DOS, Windows 3.X/9X i NT. Na płycie znajdują się między innymi: programy animacji wideo, edytory tekstu, narzędzia do zrywania sekcji audio, edytory plików MP3, program przyspieszający pracę CD-ROM, emulator akceleratora 3D, Amiga, Commodore 64, Mac'a oraz Unix'a, przeglądarki Internetu i pokrewie, programy do przeglądania stron WWW on line i off line, organizatory czasu, programy testujące, odinstalowujące, klawi, wyszczególniające, programy do kompresji i dekompresji, programy szyfrujące, konwertery tekstowe, menedżery dysków i wiele innych przydatnych programów, które nie tylko uprzyjemniają, ale także usprawniają codzienną pracę z komputerem.



SUPER SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA!

KOLEKCJA "PROGRAMÓW NARZĄDZIOWYCH" PRZY ZAKUPIE DWÓCH PROGRAMÓW GRATIS

Najlepsza oferta wysyłkowa



GRY

Abe's Exoddus.....59	Crime Cities.....95	Faraon PL.....159	Heroes III Armageddon's Blade PL 79	Leisure Suit Larry 7 PL.....65	Odręki i Boberek na Leśnej.....95	Settlers III PL.....19,5	Synulatory Nowe.....25
Adas i Pirat Barnaba + zagarek PL 65	Croc 2.....105	Faust 4CD PL.....75	Heroes of Might & Magic III PL 79	Lemmingi Rewolucja.....95	Olimpijdzisz.....149	Settlers III PL + dodatkowe misje 4CD + koscizka.....149	System Shock 2.....59
Age of Empires II.....195	Cywilizacja 2 Próba Czasu PL.....65	Fila 2001.....115	Hidden & Dangerous edycja.....65	Magie Carpet 2 + Dungeon Keeper.....59	Odyseja - w poszukiwaniu.....25	Shogo PL.....29	Target PL.....39
Antaria 2CD PL.....49	Dalkatana 2CD.....135	Fila 99.....65	Kolekcja Jenera.....95	Majesty PL.....75	Olusces 2CD PL.....149	Shogun: Total War PL.....105	The Ring 6CD PL.....75
Airline Tycoon PL.....65	Dark Reign 2.....135	Flight Unlimited 2.....79	Hokus Pokus Różowa Pantera PL 65	MDK 2 PL + MDK.....75	Pikarska Gorączka PL.....25	Sim City 3000 + Populous the Beginning.....105	Theocracy 2CD PL.....85
Anno 1602 PL.....95	Diabło 2 4CD PL + pod. pod mysz.....149	Freemove II 3CD PL.....75	Hugo Tropikalna Wyspa.....95	Mesasz 2CD PL.....149	Pizza Tycoon Deluxe.....149	Sim City 3000 + Populous the Beginning.....105	Tomb Raider II Golden Mask.....95
Asterix i Obelix kontra.....105	Diabło 2 4CD PL + pod. pod mysz.....149	Freemove II 3CD PL.....75	Hugo Tropikalna Wyspa.....95	Midnight racing PL.....68	Plainscape Tornado 4CD PL.....149	Sims.....115	Tomb Raider II Golden Mask.....95
Cesar PL.....39	Diabło 2 4CD PL + pod. pod mysz.....149	Freemove II 3CD PL.....75	Hugo Tropikalna Wyspa.....95	Night & Magic VIII PL.....95	Plainscape Tornado 4CD PL.....149	Sims.....115	Tomb Raider II Golden Mask.....95
Atlantis 4CD PL.....39	Diabło 2 4CD PL + pod. pod mysz.....149	Freemove II 3CD PL.....75	Hugo Tropikalna Wyspa.....95	Night & Magic VIII PL.....95	Plainscape Tornado 4CD PL.....149	Sims.....115	Tomb Raider II Golden Mask.....95
Atlantis II 4CD PL.....75	Diabło 2 4CD PL + pod. pod mysz.....149	Freemove II 3CD PL.....75	Hugo Tropikalna Wyspa.....95	Night & Magic VIII PL.....95	Plainscape Tornado 4CD PL.....149	Sims.....115	Tomb Raider II Golden Mask.....95
Aztec PL.....65	Diabło 2 4CD PL + pod. pod mysz.....149	Freemove II 3CD PL.....75	Hugo Tropikalna Wyspa.....95	Night & Magic VIII PL.....95	Plainscape Tornado 4CD PL.....149	Sims.....115	Tomb Raider II Golden Mask.....95
Baldurs Gate + misje 6CD PL.....149	Diabło 2 4CD PL + pod. pod mysz.....149	Freemove II 3CD PL.....75	Hugo Tropikalna Wyspa.....95	Night & Magic VIII PL.....95	Plainscape Tornado 4CD PL.....149	Sims.....115	Tomb Raider II Golden Mask.....95
Blood 2 - Nightmare Levels.....59	Diabło 2 4CD PL + pod. pod mysz.....149	Freemove II 3CD PL.....75	Hugo Tropikalna Wyspa.....95	Night & Magic VIII PL.....95	Plainscape Tornado 4CD PL.....149	Sims.....115	Tomb Raider II Golden Mask.....95
Brydz 99 PL.....75	Diabło 2 4CD PL + pod. pod mysz.....149	Freemove II 3CD PL.....75	Hugo Tropikalna Wyspa.....95	Night & Magic VIII PL.....95	Plainscape Tornado 4CD PL.....149	Sims.....115	Tomb Raider II Golden Mask.....95
C & C Red Alert 2.....115	Diabło 2 4CD PL + pod. pod mysz.....149	Freemove II 3CD PL.....75	Hugo Tropikalna Wyspa.....95	Night & Magic VIII PL.....95	Plainscape Tornado 4CD PL.....149	Sims.....115	Tomb Raider II Golden Mask.....95
Carmageddon TOR 2000.....149	Diabło 2 4CD PL + pod. pod mysz.....149	Freemove II 3CD PL.....75	Hugo Tropikalna Wyspa.....95	Night & Magic VIII PL.....95	Plainscape Tornado 4CD PL.....149	Sims.....115	Tomb Raider II Golden Mask.....95
Case Closed PL.....65	Diabło 2 4CD PL + pod. pod mysz.....149	Freemove II 3CD PL.....75	Hugo Tropikalna Wyspa.....95	Night & Magic VIII PL.....95	Plainscape Tornado 4CD PL.....149	Sims.....115	Tomb Raider II Golden Mask.....95
Championship Manager 3.....69	Diabło 2 4CD PL + pod. pod mysz.....149	Freemove II 3CD PL.....75	Hugo Tropikalna Wyspa.....95	Night & Magic VIII PL.....95	Plainscape Tornado 4CD PL.....149	Sims.....115	Tomb Raider II Golden Mask.....95
Higa polska 2CD.....69	Diabło 2 4CD PL + pod. pod mysz.....149	Freemove II 3CD PL.....75	Hugo Tropikalna Wyspa.....95	Night & Magic VIII PL.....95	Plainscape Tornado 4CD PL.....149	Sims.....115	Tomb Raider II Golden Mask.....95

INNE CIEKAWY

10.000 kilparów.....25	Mapa Europy 2001.....95	Polakia Fonty zestaw 2 (104 kroje czcionek).....59
AntiVirenKit 9.....59	Matematyka (szk. podst., gimnazjum).....59	Profesor Harry 2001 2CD.....79
Biblioteka fontów.....25	POLONISTA GRATIS.....59	Programy narzędziowe.....25
Doctor Turbo Antivirus.....95	Matematyka (szk. podst., gimnazjum).....59	Samouczek Access (2CD).....59
(aktualizacja Trok - grails).....95	Millard w Rozumie 2000.....95	Samouczek Access + Excel (4CD).....95
Dony Jednorodzinnie - katalog 300.....19,5	Na tropach języka polskiego.....75	Samouczek Corel Draw.....95
Projektor.....19,5	Najlepsze kilparów.....25	Samouczek Excel (2CD).....59
Dyskietki 2.....59	Ortograf (słownik-dyktando).....75	Samouczek Photoshop (2CD).....59
Eksplozja kolorowych kilparów.....25	Polonez (szk. podst., gimnazjum i średnia).....49	Słownik Matematyczny CD.....49
Encyklopedia Powszechna Figa 2000 (3CD).....95	Polskie Fonty zestaw 1 (104 kroje czcionek).....59	Starożytna Cywilizacja.....25
Kreator Sklepu Internetowego.....95		Tell Me More (8 CD + słuchawk z mikrofonem).....299
Literat 2000.....49		

DLA DZIECI

ABC z Reksiem.....59	Moje pierwsze ABC.....69
Ace Ventura.....69	Rayman uczy angielskiego.....69
Balek i Lolek na Tropie Zaginionym.....49	Smartofeletrasporter PL.....79
Ortograf.....49	Toy Story.....49
Balek i Lolek Pamięki z Podróżą.....49	Znane Bajki: Królowa Śniegu + Kopciuszek 2CD.....49
Chalka Melolalka - angielski dla dzieci.....69	
Emp Que Babe 2.....25	
Gry dla maluchów.....25	
Hype the Time Quest PL.....95	
Kiyoko i utraczone noc.....39	
Koziołek Matelek idzie do szkoły.....49	
Lega Creator.....95	

MUZYKA

Future Wavy.....25	Programy muzyczne.....25
Hip Hop.....25	Techno power.....25
Klimatyczne brzmienia.....25	Wawy dla wymagających.....25
Magix Dance Maker.....149	Zakręcone rytmy i Lapy.....25
Magix Guitar Workshop.....129	muzyczne.....25
Magix Live Act DJ.....65	
Magix Music Maker Junior PL 69	
Magix Notation.....129	
Magix Ultra Red Car.....65	
Midi Power.....25	
Minimal Techno Trance.....25	
Music party system vol. 1.....25	
Music party system vol. 2.....25	

PŁYTY EROTYCZNE

Archiwa XXX.....25	Sex z klasera konesera 1,2,3 każda.....25
Bytanie na ekranie 2001.....25	po.....25
Carol Lynn (ilustracje MPEG).....25	Strip Puzzle.....35
China Dolls 2CD.....49	Striptease PL.....49
Diva X Rebecca.....25	Zestaw konesera.....65
FiglarnieFilmi cz.1,2,3,4,5.....25	(Sex z klasera 1,2,3).....65
Gorąca 30-lka (FiglarnieFilmi 1,2,3).....65	
Gry hazardowe i erotyczne.....25	Adventure Kid (film).....39
Heavenly Head.....49	Blackboard Jungle (film).....39
Made In Sexland 1,2,3 każda po 25	La Blus Girl.....39
Moje Sex Pstryki.....25	Kiss XXX Collection.....35
Page 3 Pinups 2CD.....49	Manga 3D.....35
Sex & Sex.....25	Manga Balanga.....35
Sex 24 h.....25	Manga Power.....35

MANGA DLA DOROSŁYCH

Adventure Kid (film).....39	
Blackboard Jungle (film).....39	
La Blus Girl.....39	
Kiss XXX Collection.....35	
Manga 3D.....35	
Manga Balanga.....35	
Manga Power.....35	

pełna oferta tylko **www.exe.com.pl**

W naszej ofercie znajdziesz wiele innych tytułów! Zadzwoń, zapytasz, dostaniesz KATALOG GRATIS! Posiadamy w sprzedaży także joypady i joystiki - oferta na życzenie. Prowadzimy sprzedaż detaliczną, hurtową (także wysyłkową).

Jak zamawiać wybrane artykuły?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002
od godz. 16.00 do 19.00 (071) 3460086, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358 **FAKSJI:** (071) 3537010
PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57 **INTERNET:** www.exe.com.pl, exe@exe.com.pl
SKLEPY FIRMOWE: Dom Handlowy „Kameleon”, ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
Centrum Handlowe Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolistka 4, 54-152 Wrocław

Geny zawierają podatek VAT. Stałe koszty przesyłki 5.5 zł. Płatne przy odbiorze.

DZIEŃ, W KTÓRYM PONOWNIE ZAGŁĘBISZ SIĘ W FASCYNUJĄCYM ŚWIECIE BALDUR'S GATE JEST CORAZ BLIŻEJ. BĄDŹ GOTÓW!



Baldur's Gate™ II



Dawno
nie byłeś
we Wrotach Baldura...
To niedobrze.
Najwyższy czas, abyś
znowu odwiedził
to miasto, bo ostatnio
sprawy nie układają się
zbyt dobrze.



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl



BiOWARE
INFINITY ENGINE

Advanced
Dungeons & Dragons®



Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN. Produkcja ©2000 BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Baldur's Gate, Shadows of Amn, Tales of the Sword Coast, Forgotten Realms, logo Forgotten Realms, Advanced Dungeons & Dragons, logo AD&D, TSR i logo TSR są znakami handlowymi Wizards of the Coast, Inc. i są używane przez Interplay na podstawie licencji. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare i logo BioWare są znakami handlowymi BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Black Isle Studios i logo Black Isle Studios logo są znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączna licencja i dystrybucja Interplay Entertainment Corp. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt. Wszelkie prawa zastrzeżone.